12 207 2014
ПОСТЕР ★ НАКЛЕЙКИ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

ВЕРДИКТ

- ★ **Call of Duty** ADVANCED WARFARE
- ★ **Dreamfall Chapters Book One** REBORN
- ★ **Sid Meier's Civilization** BEYOND EARTH
- ★ **Borderlands** THE PRE-SEQUEL
- ★ **Legend of Grimrock 2**
- ★ **Lords of the Fallen**
- ★ **Sunset Overdrive**
- ★ **Dragon Age** INQUISITION

В РАЗРАБОТКЕ

- **Halo** ★ SPARTAN STRIKE
- **Hatred** ★
- **Solarix** ★
- **Hotline Miami 2** ★ WRONG NUMBER
- **Superhot** ★
- **Battlefield Hardline** ★
- **Orcs Must Die! Unchained** ★
- **Rime** ★

16+

ЛОБОТОМИЯ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

THE EVIL WITHIN

КАК РАБОТАЮТ ХОРРОРЫ

ПОЧЕМУ МИКАМИ В ДЕПРЕССИИ

ПРОТОТИПЫ: ОТ ИДЕИ ДО ПОМОЙКИ

МИРОВОЙ EXCLUSIVE ЭКСКЛЮЗИВ

БЛИЦКРИГ 3

9 771560 258026 14012
игромедиа

ViewSonic®
See the difference.

СЕРИЯ ИГРОВЫХ МОНИТОРОВ

РЕАЛИЗУЙТЕ СВОЙ ИГРОВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

VG2401mh – 144Гц
для плавной графики и видео

Бесплатная игра для ПК* при покупке монитора ViewSonic VG2401mh
Подробности акции на сайте компании ViewSonic www.viewsonic.ru
* Стоимость до 1999 руб.

144 Hz
REFRESH RATE

GAME MODE

BLUE LIGHT FILTER

FLICKER FREE

1ms

Ergonomic DESIGN

AIMPOINT

www.viewsonic.ru

Реклама

ОН БРОСИЛ ВЫЗОВ ИМПЕРИИ И ИЗМЕНИЛ МИР
ОТ РЕЖИССЁРА "ГЛАДИАТОРА"
ИСХОД
ЦАРИ И БОГИ
12+
В КИНО
С 1 ЯНВАРЯ В 3D
WWW.EXODUS-FILM.RU
#EXODUSMOVIE
РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

Вот уже несколько месяцев подряд каждый выпуск «Игромании» был посвящен какой-то конкретной теме. Либо выставке — E3, gamescom, «Игромиру». Либо явлению в игровой индустрии. А в этот раз никакой специальной темы нет. Но это ни разу не повод расстраиваться. Потому что вышло такое количество отличных, замечательных, чудесных игр, что именно они и есть главная тема декабрьского номера «Игромании». И это прекрасно.

Call of Duty: Advanced Warfare, которая пускай на чуть-чуть, но сдвинулатаки с мертвой точки всю серию, погрязшую в самокопировании. The Evil Within — возможно, не самая лучшая игра Синдзи Миками, но все равно самобытная и для многих очень интересная. Dragon Age: Inquisition — за которую мы все в редакции очень боялись, но которая не оправдала наших опасений, зато превзошла даже самые смелые ожидания. Sunset Overdrive — стремительный и безбашенный. Legend of Grimrock 2 — первая часть в 2012 году разворошила могилу давно забытого жанра dungeon crawler, продолжение же вынуло из могилы гроб и откинуло крышку. Получилось готично.

Перечислять можно еще долго. Чтобы просто пройти все значимые игры, успевшие появиться за отчетный период, надо потратить несколько месяцев жизни. Мы отлично понимаем — не у всех есть столько времени, поэтому читайте журнал и определяйтесь, что выбрать лично для себя.

До встречи через месяц. И не расслабляйтесь — до новогодних праздников выйдет еще несколько десятков отличных игр.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ LIVE

Дорогие читатели, всем напоминаем, что вот уже несколько месяцев наш журнал еще более интерактивен. Увидев вот такой значок, вы можете взять свой смартфон на iOS или Android, скачать на него бесплатное приложение «Игромания Live» (из App Store или Google Play), запустить его, навести камеру смартфона на журнал и... окунуться в дополненную реальность. Оживает обложка, оживают страницы журнала, оживают даже постеры и наклейки.

12 (207) ДЕКАБРЬ 2014

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Редакторы — Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Продюсер видеонаправления — Артавазд Мурадян
Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android — Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android — Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru — Половкин Денис
Программирование — Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура — Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик — Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Геворг Акопян
Выпускающий редактор — Эдуард Клишин
Новости — Андрей Чаплюк, Дмитрий Мискевич
Ведущий раздела чит-кодов — Георгий Власов
Модераторы — Вадим Шевд, Сергей Уразов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромедиа»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Евгений Исупов
Директор по производству — Азам Данияров
Учредители журнала — Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов — Леонид Молчинских

ВИДЕОСТУДИЯ

Главный режиссер видеостудии — Алексей Шуньков
Контент-редактор — Евгений Коллаков
Звукорежиссер — Анастасия Медкова
Редактор — Александр Пушкарь
Видеомонтаж — Александр Хитров, Сергей Громов, Станислав Дьяконов, Александр Шакиров, Марк Юзенас, Александра Строганова

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Тел./факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярослава Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — vozvrat@igromania.ru
Менеджеры — Дина Ситдикова dina@igromania.ru, Юлия Поржежинская yulia@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by Igromedia LLC since 1997
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123 Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРАМ

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на letters@igromania.ru и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упоминаемые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАВ «Spaudos Kontorai» Ltd. Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчяй ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Талдомская, д. 13, кор. 4

© «Игроманию», 1997-2014 — © Igromania, 1997-2014

Тираж 52400 — Circulation 52400

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 23 декабря!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

ИГРОМАНИЯ LIVE

Ищите маркеры с иконкой **Игромания Live** в журнале и на сайте.

Загрузите в App Store

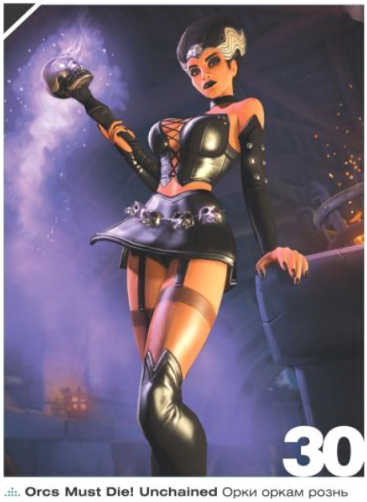
Загрузите в Google play

РЕКЛАМА

СОДЕРЖАНИЕ №12 (207) 2014

22

Battlefield Hardline Копы в огне



30

Orcs Must Die! Unchained Орки оркам рознь

8-17 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
8 Крушение
12 Похороны Kickstarter
16 Смена лидера

18-25 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
18 Блицкриг 3
22 Battlefield Hardline

26-27 ИГРА ЗА МИНУТУ
26 Hellblade

28-47 В РАЗРАБОТКЕ
28 **Рейтинговая система игровых рубрик**
29 Игромания рекомендует
30 Orcs Must Die! Unchained
32 Hotline Miami 2: Wrong Number
34 Solarix
36 RiME
38 Hatred
40 Skyforge
42 Halo: Spartan Strike
44 Cities: Skylines
46 Superhot

48-103 ВЕРДИКТ
48 Call of Duty: Advanced Warfare
58 The Evil Within
72 Dragon Age: Inquisition
76 Borderlands: The Pre-Sequel
78 Legend of Grimrock 2
80 Dreamfall Chapters Book One: Reborn
82 Styx: Master of Shadows
84 Endless Legend
86 Sid Meier's Civilization: Beyond Earth
94 Sunset Overdrive
96 Lords of the Fallen
98 Legend of Korra
100 Costume Quest 2
101 Freedom Wars
102 Мобильный дайджест

104-111 ОНЛАЙН
104 Дайджест онлайна

112-120 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
112 Единство противоположностей
116 Стихийный конструктор
118 Мой любимый цвет и размер

121-133 КИНО
121 Исход: Цари и боги
122 Древние мифы в массовой культуре
126 Хоббит: Битва пяти воинств

Алфавитный список игр в номере

RiME 36
Battlefield Hardline 22
Battleline: Steel Warfare 108
Blacklight: Retribution 106
Borderlands: The Pre-Sequel 76
Call of Duty: Advanced Warfare 48
Cities: Skylines 44
Costume Quest 2 100
Dawngate 108
Dragon Age: Inquisition 72
Dreamfall Chapters Book One: Reborn 80
Endless Legend 84
Final Fantasy XIV 107
Freedom Wars 101
Ghost Blade 102
Halo: Spartan Strike 42
Hatred 38
Hellblade 26
Hotline Miami 2: Wrong Number 32
King of Wushu 105
Legend of Grimrock 2 78
Legend of Korra 98
Lords of the Fallen 96
Orcs Must Die! Unchained 30
Sid Meier's Civilization: Beyond Earth 86
Skullduggery! 102
Skyforge 40
Sleep Attack TD 103
Smite 107
Solarix 34
Star Citizen 107
Styx: Master of Shadows 82
Sunset Overdrive 94
Superhot 46
The Evil Within 58
WildStar 105
World of Tanks 109
World of Warcraft 107
World of Warplanes 109
Zombie Highway 2 103
Блицкриг 3 18

127 Лучшие игры вселенной «Властелина колец»
132 В кино!

134-153 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
134 Железные новинки
Тесты
138 Мышка A4Tech Bloody R8
139 Клавиатура Cooler Master Rapid-I
140 Четыре струйных МФУ
146 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 970
149 Гарнитура Razer Kraken 7.1 Chroma
150 Компьютер Hyper Cosmos Z
152 Разумный компьютер за разумные деньги

154-159 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
154 Тест № 12. Декабрь
155 Сканворд № 12. Декабрь
156 Видеопамять № 12. Декабрь
159 Подведение итогов за № 10. Октябрь

КАЛЕНДАРЬ
157 Assassin's Creed: Rogue
158 Dota 2

160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
160 Ненависть и жестокость

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Resident Evil: Revelations 2
Far Cry 4

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
The Witcher 3: Wild Hunt
Call of Duty: Advanced Warfare
Mortal Kombat
Mirror's Edge

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
ViewSonic ..... 2-я обложка
ООО «Игромедиа» ..... 3-я обложка
Electronic Arts ..... 4-я обложка

В номере:
Bloody 7
Двадцатый Век Фокс СНГ 1
ООО «Игромедиа» 3

Halo: Spartan Strike Мобильные спартанцы

Call of Duty: Advanced Warfare Кто ты без экзоскелета?

The Evil Within Жить в твоей голове

Sid Meier's Civilization: Beyond Earth Игра с этой планеты?

Продвинутый выпуск!

Всем привет!

Ежегодный аттракцион под названием Call of Duty в этот раз отправился в будущее и порадовал игроков целым набором продвинутых технологий. Экзоскелеты, футуристичное оружие, электромагнитные гранаты… одни только террористы остались прежними. Хотя и это как еще посмотреть! Полный обзор Advanced Warfare и мнение главного редактора «Игромании» Алексея Макаренкова ждут вас на этом диске.

Помимо этого мы продолжаем осваивать секреты танков и авиации в War Thunder, а также вспоминаем лучшие игры прошлого. На диске вас ждет подборка знаковых игр 5-10-15-20, а в десятке самых-самых на этот раз собрались лучшие инди-игры для PlayStation 4. Все это и многое другое — уже перед вами!

Игровые новости

И вот оно наступило — время, когда накатывает девятый вал зимних релизов. Поток роликов с анонсами постепенно стихает, а на их место в нашей рубрике приходят уже релизные трейлеры.

В этом выпуске: Ubisoft заваливает публику роликами про Assassin's Creed: Unity, Assassin's Creed: Rogue, The Crew и Far Cry 4. Bethesda выпускает The Evil Within вместе с кровавым видео по мотивам. Клаптрап возвращается в Borderlands: The Pre-Sequel. Activision штурмует игровые чарты с Call of Duty: Advanced Warfare. Microsoft подтягивается с Sunset Overdrive и множеством роликов про юбилейное переиздание игр серии Halo. 2K Games демонстрирует монстров и охотников Evolve. BioWare перед релизом усиливает информационную поддержку Dragon Age: Inquisition. Поляки CD Projekt Red выкатывают сюжетное вступительное видео The Witcher 3: Wild Hunt. Выходит Farming Simulator 15 — серьезный симулятор козлов, баранов, коров и тракторов. Создатели Five Nights at Freddy's шокируют поклонников игры анонсом второй части. Trion показывает ролик дополнения Nightmare Tide для онлайнового мира Rift. Square Enix демонстрирует дополнение Heavensward для другой виртуальной вселенной — Final Fantasy XIV.

Новости индустрии

Конец года — жаркое время. Игры состязаются за внимание и кошельки, а компании — за лояльность публики. Финал этого года ознаменовался множеством событий — анонсов игр, фильмов и сериалов, технических новшеств, отчетов, скандалов и раскрытых секретов.

В этом выпуске: японцы с помощью роботов и проекторов перенесли Mario Kart в реальность. Sony разрешает делиться игровым процессом PS4 через интернет и анонсирует эксклюзивный сериал. Финансовые дела Nintendo налаживаются. Исследователи Microsoft научили Kinect «следить за рукой». Bungie рассказала об успехах Destiny. Double Fine переиздает легендарную Grim Fandango. «Доктор Хаус» озвучит игру вместе с «Дживсом». Программирование на JavaScript стало виртуальным. Инженеры запускают производство игровых устройств с экраном размером с ноготь. Resident Evil станет телесериалом. Из PlayStation 4 сделали «ноутбук». Создатели «симулятора хирурга» выпустят «симулятор кусочка хлеба». Население Азерота возвращается перед выходом Warlords of Draenor. Bethesda займется выпуском бумажных «древних свитков». GTA: San Andreas вышла в HD-версии. Студия 3D Realms возвращается из небытия. Бывший глава Electronic Arts возглавит создателей движка Unity. NCsoft проводит массовые сокращения. Марк Цукерберг дал свой прогноз о будущем Oculus Rift. На YouTube появилась возможность смотреть ролики с частотой 60 кадров в секунду. Kinect используют для военно-тактического планирования.

Игровая культура

Каждый месяц мы разыскиваем для наших читателей все самое интересное, что происходит в растущей и взрослеющей игровой культуре. В этом разделе вы найдете самые лучшие машинимы, творения 3D-художников и скульпторов, музыкальное видео, смешные короткометражки, иллюстрации — одним словом, то, что никак нельзя пропустить.

В этом выпуске: балтиморские кузнецы сделали меч-револьвер Gunblade из Final Fantasy. Талион сканирует мозги орка-изверженца. Лучший в мире Minecraft-аттракцион посвятили сериалу «Доктор Кто». Канадский аниматор снял ностальгический мультфильм про EarthBound. Все заставки к играм Game Boy собрали в одном видео. Новая машинима серии A Dota Short посвящена медведю Ursa. Голландский художник смоделировал знаменитые игровые пейзажи и интерьеры. Умелец прошел за час одновременно три классические игры для Nintendo 64. В Китае построили копию гоблинского вертолета из World of Warcraft. Аниматоры наложили классические спрайтовые игры на реальное видео. Семь канадских школьников сняли профессиональный ролик про священника и демонов. Немецкая компания сделала из виртуальных лиц объект современного искусства. Иллюстратор перерисовал знаменитые игровые средства передвижения в новом стиле. Скандинавские кинематографисты пересняли с живыми актерами вступление к Uncharted. Из финального уровня Doom 2 сделали диораму. Турецкий игровой художник воссоздал в виртуальном пространстве лондонский стадион.

Спецраздел по War Thunder

Новые выпуски в рубрике «Все о танках и самолетах War Thunder». Тактика, военная история, советы мастеров и многое другое. В этом номере:

— Как и обещали, второй выпуск «Вредных советов» мы посвятили авиации. Как на земле, так и в небе игроки порой показывают недюжинную изобретательность, опровергая классические представления о военной науке.

— Начиная с обновления 1.43 в War Thunder появился новый режим — авиационные гонки.

— С этого момента мы начинаем делать обзоры наиболее интересных веток боевой техники. И начнем с недавно добавленных в игру удивительных японских реактивов серии R2Y2.

Десятка самых-самых: лучшие инди-игры для PS4

Независимые игры мы привыкли в первую очередь ассоциировать с PC и к тому же считать чем-то вторичным, как артхаусное кино и другие виды альтернативного искусства.

Но сегодня индустрия показывает, что инди нередко оказываются востребованнее проектов от больших издателей. И на консолях независимая разработка тоже уже чувствует себя вполне уверенно. Эта десятка посвящена лучшим инди-играм для PS4.

Кто говорил, что на PlayStation 4 не во что играть?

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

В 1994 году, когда компания 3D Realms еще называлась Apogee, она выпустила боевик от первого лица Rise of the Triad. Позднее из него вырос Duke Nukem 3D, а в прошлом году у игры появился современный ремейк. Мы вспомним, как выглядел оригинал, а затем — переместимся на пять лет вперед к тактической стратегии Gorky 17. В ней не было глобальной карты, как в Jagged Alliance 2, но была интересная боевая механика и любопытный сюжет про группу спецназа, пробирающуюся в Зону отчуждения. Потом вспомним о Half-Life 2 — одной из главных игр эпохи, к которой все никак не выйдет продолжение. И, наконец, изучим первую часть Dragon Age, принесшую море славы и почета канадской студии BioWare.

В этом выпуске:
- **Duke Nukem 3D**
- **Gorky 17**
- **Half-Life 2**
- **Dragon Age**

bloody BY A4TECH

A7
Blazing Gaming Mouse

Продвинутые настройки оружия и макро-команд

METAL X'GLIDE
SENSATIVE.DURABLE

- Эффектная подсветка
- Переключатели OMRON
- Точный оптический сенсор
- Встроенная память
- Поддержка профилей

bloody.com/ru
vk.com/bloodybya4tech
facebook.com/bloodybya4tech

РЕКЛАМА

Крушение

Подводим итоги консольной гонки 2014 года.

Очередная серия «Хроник пикирующего Xbox» всколыхнула новостные ресурсы всего мира. На протяжении всего 2014 года аналитики в один голос твердили: **Microsoft** проигрывает гонку, но может исправить ситуацию, если «поднажмет» в критически важный для нее осенний сезон. И вот год подходит к концу, пора делать первые выводы. Поднажали или нет?

Фото: Сергей Галёнкин

Холивары. Холивары никогда не меняются. По форумам и соцсетям бродят отряды троллей и устраивают между собой драки. Синие и зеленые знамена реют над тысячными армиями, готовыми ринуться в бой. Древнее зло возвращается…

Объявление победителя

Сухие цифры, проценты, строчки финансовых отчетов… Компании исправно выдают их прессе каждые три месяца, та их публикует, вот только на этот раз тон публикаций существенно изменился, потому что цифры эти поставили жирную точку в подведении итогов консольной гонки 2014 года.

Летом **Sony** отмечала взятие планки в 10 миллионов проданных PS4. К середине осени общий тираж консоли достиг 13,5 млн. И хотя Microsoft продолжает пытаться скрыть цифры продаж Xbox One, объявляя лишь общее количество отгруженных в магазины Xbox (включая старые Xbox 360), проигрыш конкуренту становится настолько большим, что этот трюк уже не спасает положение.

Основные надежды возлагались на запуск консоли в 28 странах. Главное внимание было приковано к Китаю, и китайцы не подвели ожидания фанатов Sony, начисто проигнорировав американскую новинку. Всего 100 тысяч консолей за неделю, включая предзаказы, — больше, конечно, чем в Японии, но все равно слишком мало. Обычные игроки в Китае пользуются PC и не привыкли платить за игры, а принципиальные пользователи, желающие во чтобы то ни стало поиграть на Xbox One, уже давным-давно заказали консоль за границей. В этом плане Китай походит на Россию.

Нельзя сказать, что релиз приставки на новых территориях никак не повлиял на ее успехи. Если сравнивать с предыдущим кварталом, то цифры впечатляют: продажи выросли с 1,1 до 2,4 миллиона Xbox, из которых примерно треть приходится на Xbox 360. Но глядя на 3,3 млн проданных за тот же период PS4, становится ясно, что Microsoft не смогла ни изменить расклада сил, ни даже сократить разрыв.

По прикидкам аналитиков, в лучшем случае можно говорить о 7,35 млн проданных Xbox One. Подчеркиваем — в лучшем случае. Для получения более реальных данных от этой цифры стоит отнять еще где-то с полмиллиона консолей. А значит, Sony может записать на свой счет двукратное превосходство.

На просторах Сети уже начинают звучать осторожные мнения, что этой осенью определился победитель не только лишь консольной гонки 2014 года, но и глобального противостояния восьмого поколения приставок. Фанаты Microsoft бьют себя кулаком в грудь и уверяют, что уже в 2015 году Xbox One встанет на ноги и всем покажет. Да-да! Давно забытые холиварщики консольщиков снова вернулись к жизни, по крайней мере в США, где позиции Microsoft достаточно сильны.

В конце прошлого поколения в битве PS3 против Xbox 360 раз за разом неизменно побеждал PC, отчего споры сами собой прекратились. И вот теперь вспыхнули с новой силой: на форумах бьются армии «синих» и «зеленых», новости на эту тему собирают сотни комментариев. И наибольшей популярностью в этих спорах пользуется разница в разрешении игр.

Фото: Сергей Галёнкин

Строго говоря, самой популярной консолью восьмого поколения на сегодняшний день является Nintendo 3DS, чей тираж подбирается к 50 миллионам. Но к концу гонки PS4 должен превзойти и ее.

Игры продает геймплей

Волей-неволей разработчикам приходится делать то, чего они не любят больше всего, — принимать участие в холиварах игроков. В скандале с Assassin's Creed: Unity Ubisoft решила не отмалчиваться и активно отстаивать свою позицию, привлекая для этого лучшие силы. Например, креативный директор **Far Cry 4** Алекс Хатчинсон заявил, что игры продает не количество пикселей на экране, а геймплей. Что зацикливание на технологиях и параметрах — это плохой знак. Мол, надо быть проще, радоваться нововведениям, а не сравнивать циферки.

Мотив заявления понятен. Ubisoft надо свести скандал на нет, и лучший способ для этого — показать его малозначимость. «В наши дни мало кто задает вопросы насчет разрешения или чего-то в этом духе. Вся эта шумиха лишь из-за неравенства платформ, из-за идеи насчет того, что возможности одной из них урезали в угоду другой», — считает Алекс. Стоит ли говорить, что мало кто из фанатов прислушался к его словам?

Уже давно известно, что Xbox One с трудом тянет стандарт Full HD (1920x1080), поэтому многие игры приходится запускать в более низком разрешении. Сначала все ограничивалось тем, что злые фанаты Sony троллили этим фактом своих оппонентов. Настоящий скандал грянул, когда **Ubisoft** объявила, что **Assassin's Creed: Unity** будет идти на обеих платформах в разрешении 900p… Впрочем, этому вопросу стоит посвятить отдельную главу!

Разработчики Call of Duty: Advanced Warfare подошли к проблеме разрешения творчески. Игроки требуют 1080p? Пожалуйста! Правда, это не 1920x1080, а 1360x1080, но вдруг никто не заметит?

Урезанные ассасины

После объявления спецификаций Assassin's Creed: Unity владельцы PS4 буквально взвыли. Мало того, что разрешение такое же, как на Xbox One, так еще ведь все помнят, что на выставках игра нормально работала в разрешении 1080p! Стоит отдать должное Ubisoft: она не сплоховала, быстро превратив ситуацию из легкого пиар-недоразумения в настоящую катастрофу. К вящей радости журналистов и владельцев PC, которые просто со смеху падали, наблюдая за этой «драмой».

Сначала старший продюсер Винсент Понтибренд прямо заявил, что они сделали производительность игры на обеих платформах одинаковой, чтобы избежать споров на эту тему. К этому он присовокупил совершенно безграмотный комментарий насчет того, что на деле скорость игры ограничивается процессором, хотя даже дети знают, что увеличение разрешения влияет исключительно на загрузку видеоядра.

Прежде чем вопли фанатов PS4 достигли максимума, вышло официальное опровержение Ubisoft, в котором указывалось, что Винсента неправильно поняли. После чего следовало длинное и туманное объяснение истинного смысла его слов. Настолько туманное, что мы лучше приведем цитату:

«Сразу хотим прояснить: мы никогда не урезали спецификации Assassin's Creed: Unity, чтобы уравнять все версии игры. Игра изначально делалась под консоли нового поколения. За прошедшие четыре года мы сумели достичь потрясающего уровня качества и на Xbox One, и на PS4, и на PC. Все это время мы двигались вперед, чтобы достичь постав-

Ubisoft очень-очень не хочет обижать владельцев Xbox One. Однако фанаты Sony уже почувствовали свою силу и могут наказать издателя за столь явное проявление нейтралитета, следуя простой логике «кто не с нами, тот против нас».

Индустриальный садизм

Sony уже не ограничивается действиями армии фанатов, а напрямую троллит конкурента со страниц журнала Official PlayStation Magazine. «Прощай, разрешение 720p! Ты славно нам послужило. Теперь же мы с удовольствием пучим глаза на кристально чистую картинку в 1080p, и открытый мир Лос-Сантос не сможет быть более счастливым, если вы запустите его на PS4, в полноценном разрешении 1920x1080 пикселей», — пишет журнал в обзоре обновленной версии **Grand Theft Auto 5**. Издеваются? Конечно, издеваются. Еще, похоже, и удовольствие получают. Да и кто бы на их месте удержался?

ленных целей, но никогда — назад, и мы с гордостью можем сказать, что мы этих целей достигли на всех платформах. Мы никогда не принимали решения о том, чтобы ограничить возможности одной из платформ».

Вы не поняли ни слова? Неудивительно, это маркетинговый язык, обычному человеку без перевода его читать сложно. Если же перевести на человеческий, звучать будет так: «Да, мы обломали владельцев PS4, но мы никогда в этом не признаемся, так что давайте сделаем вид, что ничего не было».

Можно было бы посмеяться над этим инцидентом, но на самом деле для Microsoft в нем нет ничего смешного. Дело в том, что ситуация в целом совершенно нормальная. Издателям просто невыгодно делать версии для разных платформ разными по качеству. Им выгодно сглаживать разницу в технологиях, выгодно, чтобы обе платформы процветали, потому как две компании, конкурентно борющиеся за рынок, заведомо охватят более широкую аудиторию, чем один монополист. Более того, если сделаешь игру под одну платформу лучше, чем под другую, фанаты могут банально обидеться.

В эпоху PS3 и Xbox 360 такое проходило без последствий. Именно поэтому в 2013 году никого особо не взволновало известие о том, что Xbox One существенно уступает в скорости PS4. Помнится, в нашей статье, посвященной анонсу Xbox One, мы сразу предупредили, что издатели могут просто не позволить Sony реализовать это преимущество. Вот только ни мы, ни эксперты-аналитики всего мира не учли того факта, что спустя всего год после релиза PS4 займет настолько доминирующие позиции, что ущемлять ее интересы станет опасно для жизни.

Именно это мы и наблюдаем. Издатели не желают оказаться в ситуации, подобной Ubisoft, и стараются задействовать возможности PS4 по максимуму. Поклонники Xbox One добавляют масла в огонь, требуя невозможного: то скандалят насчет разрешения **Call of Duty: Advanced Warfare**, то устраивают разборки с разработчиками **PES 2015**, да так бурно, что вынуждают представителей **Konami** дать обещание начать сотрудничество с Microsoft, чтобы улучшить производительность игры.

Таким образом, проигрыш Xbox One в продажах начинает затягивать ее в настоящую воронку всяческих неприятностей. В случае успеха платформы вопросы разрешения, производительности, цены или ненужности Kinect оставались бы уделом споров фанатов на профильных форумах. Вместо этого критика платформы выплескивается на страницы прессы, которая, как и издатели, уже просто не может соблюдать нейтралитет. Все это серьезно подрывает репутацию Xbox One, расшатывая ее и без того неустойчивые позиции.

Лягушка в молоке

У Microsoft есть всего три варианта. Первый — продолжать делать безумства ради победы, шансы на которую становятся все более и более призрачными. Этот вариант чреват серьезными финансовыми потерями, зато может укрепить репутацию компании. Второй вариант — успокоиться, смириться со вторым местом и попытаться заработать как можно больше с помощью того, что есть.

Третий вариант — все бросить. В конце концов, железячно-развлекательное подразделение

Фото: Сергей Галкович

До релиза Xbox One представители Microsoft говорили про DirectX 12, про то, как облачные сервисы будут помогать ускорять игры… Больше ничего такого они не говорят. Тем обиднее проблема с разрешениями: казалось бы, такой пустяк!

Фото: Jean Frisdec

Кстати, о Nintendo. Помните, Сатору Ивата не поехал на E3 2014? Оказалось, были проблемы со здоровьем. Ему сделали операцию, но, даже находясь на лечении, президент Nintendo продолжает работать и отвечать на письма.

Третий участник

Говоря о гонке приставок нового поколения, все привычно забывают о Wii U. Между тем дела у **Nintendo** идут на удивление неплохо. Тираж консоли примерно такой же, как у Xbox One, — 7,3 миллиона штук, — и пусть к этому результату компания шла с 2012 года, но в последние месяцы темпы продаж существенно улучшились. Благодарить за это стоит постоянно пополняющуюся коллекцию эксклюзивов.

В частности, очень помог релиз **Mario Kart 8**. Во многом благодаря ему за последние полгода продажи увеличились почти на 150% по сравнению с прошлым годом, а у Nintendo закончилась «черная полоса» убытков, она снова начала работать в плюс. Воистину непотопляемая компания! Интересно будет посмотреть, как Nintendo покажет себя через пару лет. Хотя к тому времени нас, вероятно, будет интересовать ее новая консоль, благо сама компания признала, что технологическая реализация Wii U была неудачной.

Microsoft даже в лучшие времена не могло похвастаться большой прибылью. Да что там, компания на смартфонах Samsung зарабатывает больше, чем на продажах всех своих консолей, телефонов, планшетов и гаджетов, вместе взятых! Все верно. Благодаря наличию 200 патентов она получает от южнокорейского гиганта по восемь баксов с каждого смартфона.

Вряд ли Microsoft серьезно рассматривает третий вариант, несмотря на все циркулирующие на эту тему слухи. Мы не раз говорили, что игровое направление для нее вопрос не заработка, а инвестиций в будущее. Второй вариант ей, судя по всему, тоже не по душе. Остается только делать безумства, пусть это и обойдется в кругленькую сумму.

В прошлый раз таким безумством стала покупка студии **Mojang**, а сейчас компания предприняла отчаянную попытку утвердиться на жизненно важном для нее американском рынке: с начала ноября до начала января в США будет действовать дополнительная скидка в 50 долларов на все версии консоли. Всего $349 за приставку нового поколения! В Microsoft сообщают, что за пределами США скидка тоже планируется, но когда и где — не уточнили.

Кроме того, появились новые слухи о подготовке более дешевой версии Xbox One. В частности, один из уволившихся из AMD менеджеров указал в резюме, что работал над новым APU (чип, совмещающий процессор и видеоядро) для Xbox One. Более тонкий техпроцесс (на 20 нанометров) позволил сократить площадь чипа, что в перспективе позволит существенно уменьшить его себестоимость.

Также смена техпроцесса часто ведет к снижению нагрева и энергопотребления. Если учесть, что именно APU составляет значительную часть стоимости консоли, и вспомнить здоровенный кулер для охлаждения процессора Xbox One, можно сделать вывод: новый чип даст Microsoft хорошую возможность создать более компактную и дешевую ревизию Xbox One. Этакий Xbox One Slim. Или хотя бы позволит получить задел для новых скидок.

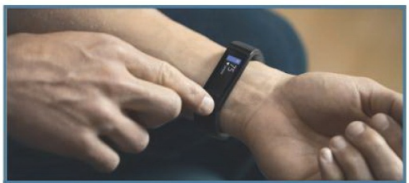
+++

Основная проблема в том, что в период с апреля по конец сентября продажи Xbox One (1,7—2,35 млн) можно было скорее сравнить с продажами Wii U (1,12 млн), нежели с продажами PS4 (6 млн). Поэтому продажи нужно поднимать любой ценой, хотя участь Wii U, которую продолжает игнорировать большая часть разработчиков, Xbox One не грозит ни в каком случае. Залогом этому выступает множество факторов, начиная от простоты портирования игр (возможности и архитектура PS4 и Xbox One практически идентичны) и заканчивая куда более внушительным тиражом. Поэтому игр на Xbox One будет не меньше, чем на PS4.

А главное, несмотря на тяжелейшую ситуацию, Microsoft продолжает сражаться за игровой рынок. Она уже сделала несколько неожиданных ходов, и, хотя ситуацию исправить ей не удалось, мы ждем от нее новых сюрпризов. Даже если Microsoft не выиграет консольную гонку, она сможет сделать ее гораздо интереснее. +

Новый чип по площади примерно в два раза меньше предшественника, а значит, при производстве можно будет получить в два раза больше чипов с одной кремниевой пластины. Сейчас его себестоимость составляет около $50.

Несмотря на все усилия Microsoft, негативный фон и нарастающая инерционность рынка сводят на нет работу маркетологов. Как и предупреждали ранее, с определенного момента PS4 начали покупать просто потому, что все покупают PS4.



Кризис идет Microsoft на пользу. Например, компания запустила в продажу весьма интересный смарт-браслет Microsoft Band. Задумка и исполнение оказались гораздо лучше, чем можно было ожидать.

Похороны Kickstarter

В память о безвременно ушедшем от нас товарище объявляется минута молчания… Кстати, вам не кажется, что в гробу кто-то кричит: «Не зарывайте меня, я живой?» Нет? Наверное, послышалось…

Что такое Kickstarter? Это как сделать предзаказ на игру, шансы которой появиться на свет равны процентам десяти.

В игровой прессе новый модный тренд — похороны Kickstarter. Сначала он был любимой игрушкой журналистов: тысячи статей, специальные рубрики «Новинки с Kickstarter», интервью с счастливыми и раскрасневшимися от внимания инди-разработчиками, собравшими свои первые миллионы. Затем первые восторги потихли, случились первые громкие провалы. Интересующиеся этим периодом развития сервиса могут прочитать статью «Конец детства» («Игромания» №9/2013). Прошел год с лишним, и прежние похвалы сменились заупокойными молитвами и некрологами. Ну, похороны в игровой индустрии дело привычное: то PC хоронят, то консоли, то социалки с казуалками. Поэтому мы последуем своей давней традиции и не будем спешить брать в руки лопату, а вместо этого попробуем разобраться, стоит ли везти бедолагу в морг или все-таки еще можно в реанимацию?

Доктор сказал в морг — значит в морг

Вся шумиха началась с отчета аналитической компании **ICO Partners**. В 2013 году игры собрали на Kickstarter 58 миллионов долларов, что на фоне 44 миллионов за 2012 год давало надежды на дальнейший рост. Вместо этого в 2014-м количество денег, вложенных в игровые проекты, снизилось вдвое. И это если судить по первому полугодию. Если же учесть устойчивую тенденцию к снижению интереса игроков, за весь год результаты могут оказаться еще более плачевными.

Аналитики ICO Partners не только привели статистику, но и назвали ряд причин, которые могут объяснить происходящее. Для начала, на Kickstarter просто могли закончиться интересные игрокам проекты. Как вы помните, больше всего денег собирали сиквелы (или «духовные наследники») старых хитов от знаменитых разработчиков — **Wasteland 2** от Брайана Фарго, **Star Citizen** от Криса Робертса, **Broken Age** от Тима Шейфера. Именитые старички сняли все сливки, а не известным никому новичкам и внимания меньше, и денег не так охотно дают. За первую половину 2013 года планку в полмиллиона долларов преодолел 21 проект, за этот же период 2014 года — всего три.

Насколько состоятельна эта версия? На наш взгляд, звездные ветераны с ремейками своих шедевров хоть и собирали аншлаги, но настолько кардинально повлиять на ситуацию не могли. Интересные проекты на Kickstarter продолжают появляться и сейчас. Например, студия **Uber Entertainment**, создавшая стратегию **Planet Annihilation**, анонсировала второй интереснейший проект под названием **Human Resources**. Не прошло и половины срока, как сбор денег отменили, — стало ясно, что нужную сумму набрать не получится. Есть звездная команда, да еще ветераны Kickstarter, да еще с успешным проектом, доказавшие, что свои обещания они выполняют. Есть оригинальный проект с крутой презентацией. Что же случилось?

На этот случай у ICO Partners есть вторая гипотеза: если не закончились интересные проекты, вполне возможно, могли закончиться сами игроки, готовые нести на Kickstarter свои деньги. Этот вариант также выглядит сомнительным, поскольку людей, желающих поддержать интересные им идеи, по-прежнему хватает. Откуда такая уверенность? Во-первых, мы сами игроки, вло-

Закончились звезды? Вот вам проект от арт-директора BioShock, игра на выживание The Flame in the Flood. Потрясающий дизайн, увлекательная задумка. Нет, деньги-то игра собрала, но лишь потому, что автор поставил планку всего в $150 000.

Образцовое нытье

Агустин Кордес, автор хоррор-квеста **Scratches**, решил собрать денег на квест с длинным названием **H. P. Lovecraft: The Case of Charles Dexter Ward**. Тем более что в начале 2013 года ему уже дали денег на хоррор **Asylum**, который он так пока и не закончил, так почему бы не попробовать еще раз? Отказ игроков выдать ему 250 тысяч долларов вылился в нечто, что можно было бы назвать «потоком эпистолярной фрустрации», хотя мы предпочтем более краткий и точный термин — нытье. Вот самые яркие цитаты.

«Невозможно не заметить нарастающую апатию в отношении Kickstarter. Не хочу в это верить, потому что я очень вдохновлен идеей краудфандинга, но игнорировать факты становится невозможно: сервис переживает упадок. Если бы наш проект был отдельным случаем, все можно было бы объяснить невезением, но проблемы есть у всех, начиная от маленьких студий со скромными запросами и заканчивая известными разработчиками с хорошим послужным списком. Все они сталкиваются с одной и той же мрачной действительностью: все больше и больше акций по сбору денег проваливаются лишь потому, что никто ими не интересуется».

«Сегодня у меня нет никаких идей насчет Kickstarter. Раньше я любил давать советы на этот счет, но теперь говорю — можете их забыть. Ничего из того, что я вам советовал, больше не поможет. Краудфандинг становится делом случая и слепой удачи, которую невозможно контролировать».

«Можете считать 2014 год концом эпохи краудфандинга».

жились не в один проект, и желание помогать разработчикам реализовывать неформатные идеи, интересные лично нам, никуда не делось. Во-вторых, сама идея краудфандинга живет и процветает на том же Steam в виде программы раннего доступа.

На такое возражение аналитики ICO Partners приготовили третье объяснение происходящей ситуации. Они допускают, что если достаточно и интересных проектов, и игроков, готовых за них платить, то заговоздка может быть в… психологии. А точнее, в разочаровании игроков уже вышедшими Kickstarter-проектами.

Пусть громких провалов среди них пока не было, но и безусловных хитов тоже. Люди готовы платить за идеи, за мечту об идеальной игре или в качестве протеста против мейнстримовых игр (об этом феномене мы в нашей рубрике писали совсем недавно, в октябрьском номере), только мечтам порой лучше оставаться мечтами. Когда же они осуществляются, реальность на фоне радужных ожиданий зачастую оказывается довольно неприглядной, а сами мечты при ближайшем рассмотрении — серыми и унылыми. Давая деньги на Wasteland 2, люди платили за свои теплые воспоминания о **Fallout** и ждали, что новая игра вернет им те ощущения. Отсюда множество разочарований и потеря былого энтузиазма.

Отчет ICO Partners поясняет, что, скорее всего, ни одна из трех версий не является единственно верной; сочетание этих, а также других факторов привело к падению интереса игроков к идее краудфандинга и, как следствие, упадку игрового направления Kickstarter. Согласны ли вы с ними?

Особое мнение

Мы согласны с аналитиками в том, что проблема комплексная,

Human Resources — игра про то, как люди пробудили древних монстров, чтобы защититься от восставших машин. Разрушаемое окружение и милые Ктулху против грозных боевых роботов. И на такую вот прелесть денег так и не собрали!

Еще одна звезда, создатель великого XCOM Джулиан Галлоп. Пришел на Kickstarter и едва набрал нужные двести тысяч баксов. Хотя сам виноват, пообещал бы сделать что-то про пришельцев — собрал бы триллионы миллиардов.

Финансирование сомнительных проектов — большой риск. На разработку Yogventures дали полмиллиона. Один художник ушел, второй забрал деньги, поработал две недели и тоже ушел. Все перессорились, на том проект и закончился.

Разработчики ММО-песочницы TUG собрали почти триста тысяч и нашли издателя. Успех? Как бы не так. Издатель оказался злой, и студия может потерять права на игру. Чтобы этого не допустить, пришлось уволить половину команды. Чем все закончится, не известно.

Образцовый провал

Ситуацию с отменой **Clang** можно считать эталонной, потому что она во всей красе демонстрирует проблемы современного Kickstarter. Разработчики изначально пришли на сервис ради рекламы, надеясь, что успешный сбор денег даст им толчок, раскрутит проект и привлечет издателей. Автором проекта был известный писатель-фантаст Нил Стивенсон; пользуясь связями, он даже сумел затащить на съемки ролика-презентации самого Гейба Ньюэлла, который с удовольствием попозировал перед камерой в роли кузнеца, кующего на наковальне знакомую всем монтировку.

Денег собрали сколько и просили — полмиллиона долларов. Казалось бы, идеальный рецепт успеха! А потом все пошло не так. Ни репутация Стивенсона, ни физиономия Гейба не помогли устроить в прессе шумиху. Журналисты не купились на сладкие обещания и не заинтересовались слишком уж специфической идеей симулятора сражения на мечах. Сетевая игра без сюжета от писателя-фантаста? Да еще под контроллер движения Razer Hydra? Такое скорее заинтересовало бы консольных игроков.

Издателя, разумеется, не нашли. А собранных денег на завершение работы не хватило. Потому что их и не должно было хватить. Разработчики выпустили прототип, однако он оказался скучным, так что поддержки игроков студия также не дождалась. И в сентябре 2014 года проект Clang был официально отменен.

но есть один момент, который, как нам думается, они не учли. Нам кажется, что проблемы Kickstarter не в игроках и не в играх, а в изменении внешних условий. И на первое место мы бы поставили изменение отношения к сервису со стороны прессы. Наверняка кто-то из наших читателей вкладывал деньги в проекты на Kickstarter. Вспомните, как вы о них узнали? Скорее всего, прочитали на новостных сайтах. Или же узнали от знакомых, ну а те, в свою очередь, узнали о них опять-таки на игровых порталах. Иначе говоря, не будь журналистов, вы бы и не подумали туда заходить.

Никто никогда не сидел на Kickstarter, просеивая десятки проектов, выбирая из них понравившиеся. Если игра вызывала шумиху в Сети — она собирала деньги. А если нет, то проходила незамеченной. Может, конечно, точка зрения излишне самонадеянная, но именно игровая пресса своим вниманием поддерживала успехи сервиса.

Кто-то может сказать, что журналисты пишут не о том, что им хочется, а о том, что нравится игрокам. И что всплеск публикаций о Kickstarter был лишь отражением этого интереса, но не его причиной. Так вот, это не так! В целом, конечно, журналисты — люди подневольные. Мы действительно пишем о том, о чем хотят читать игроки, ищем интересные материалы, способные привлечь аудиторию. Но с Kickstarter все было совсем по-другому… Об этом сервисе мы писали не только потому, что тема была интересна игрокам. И не только потому, что эта тема была интересна лично нам. Причина была более простая и грустная.

О Kickstarter писали потому, что писать больше было не о чем! Вспомните 2012 год и первую половину 2013-го: PS3 и Xbox 360 уже начали впадать в коматозное состояние, все перспективные студии в условиях строжайшей секретности работают над играми для нового поколения консолей. Количество крупных интересных проектов постоянно падает, а те, что есть, раз за разом вызывают разочарование игроков. Автор сей статьи писал новости с 2007 года, с 2010-го вел новостную ленту на сайте «Игромании» и помнит происходившие тогда изменения. Сначала новостей были десятки и мы выбирали только самое-самое, но к 2012 году их поток сократился настолько, что приходилось долго искать информацию по всей Сети, чтобы найти хоть что-то интересное.

В таких условиях фонтан ярких идей с Kickstarter стал настоящей отдушиной, спасательным кругом для всей журналистской братии. Возникает закономерный вопрос, почему же перестали писать? На этот счет у нас также имеется своя точка зрения.

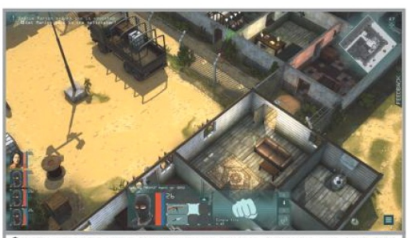
Несовместимость

В начале статьи мы упомянули наш прошлый материал про Kickstarter, опубликованный в сентябрьском выпуске журнала за 2013 год. Уже тогда, на пике успеха сервиса, мы указали на его главную слабость — полную неприспособленность для сбора денег под игровые проекты. Денег этих было банально мало. Что 60 миллионов, что 30 миллионов в год — для игровой индустрии это мизер. Даже трех миллионов частью недостаточно, чтобы сделать приличную игру, а уж полмиллиона многие студии так и вовсе за деньги не считают, хотя и этот барьер преодолевают единицы.

Поэтому Kickstarter стали использовать не по назначению. Если первые студии действительно собирали деньги на разработку, то последующие громкие проекты искали финансирование на стороне, а на Kickstarter приходили исключительно за рекламой. Попользоваться на халяву вниманием прессы. Вопреки распространенному мнению, игровые журналисты все-таки не дураки, ну или, по крайней мере, не все. Да и игроков просто так не обманешь. Игровая общественность хорошо понимает, что ее пытаются обмануть, и как только Kickstarter превратился из места для сбора денег под уникальные инди-проекты в рекламную площадку для всех — интерес к нему резко снизился.

Однако интерес снизился только к сервису, но не к самой идее финансирования игроками интересных проектов, которую он олицетворял. Это отмечено

Мечты разбиваются о реальность. От Wasteland 2 ждали «правильное» продолжение серии Fallout, а получили сырую бюджетную RPG со странной боевой системой. Хотя упрекнуть разработчиков не в чем, они выполнили все обещания.



Фанаты олдскула могут вычеркнуть из списков ожидания еще одну игру. Jagged Alliance: Flashback вышла в релиз, причем совершенно зря. На форуме разработчикам подробно объясняли, что они делают не так, но те почему-то не прислушались к добрым советам.

Образцовый успех?

И все-таки Kickstarter жив. Здесь по-прежнему можно получить денег на разработку игры и помощь в рекламной кампании, просто дают все это не каждому встречному, а куда более разборчиво. Например, Николай Дыбовский успешно провел кампанию по сбору денег на ремейк игры «**Мор. Утопия**». Оригинал 2005 года страдал от бюджетности, сырости, недостатка опыта и незавершенности — разработчики сами признаются, что реализовали лишь 30-40 процентов от изначальной задумки. Для иностранцев добавлялась еще одна проблема в виде кривого перевода, не передающего атмосферы игры.

Теперь же у разработчиков есть возможность сделать все как надо, а игроки дали на это добро, собрав треть миллиона долларов вместо требующихся двухсот пятидесяти тысяч. Понятно, что это не те деньги, которые нужны на разработку игры таких масштабов, однако студия четко заявила, что финансов у них хватает и без помощи Kickstarter. Разработчикам прежде всего была важна поддержка игроками их идей. И они ее получили.

даже в отчете ICO Partners: игроки и разработчики просто перебирались на новое место, которое больше отвечало их потребностям. Таким местом стала программа раннего доступа сервиса Steam, которую мы уже упомянули чуть выше.

Там денег за красивые глаза не дают. Нужна как минимум хорошо работающая альфа-версия игры. Ну что же, на Kickstarter сейчас денег за красочные арты тоже мало кто дает. Ранний доступ на Steam отсеивает несерьезные команды, давая зеленый свет только тем, кто может доказать свое право на жизнь. Таким сервис всячески помогает, давая шанс начать зарабатывать деньги с самых ранних этапов создания игры.

Ну а что же с Kickstarter? Его руководство не сумело ухватить удачу за хвост и приспособить сервис к быстро меняющимся требованиям рынка. Слишком поверили в собственную формулу успеха, не удосужившись прислушаться к жалобам разработчиков, сетующих на жесткие ограничения.

Хотя не факт, что администрация Kickstarter имела возможность справиться с ситуацией. Ведь сервис стал популярен тогда, когда мы нуждались в нем больше всего, в самый разгар кризиса. Он помог инди-студиям в борьбе против крупнобюджетных проектов, дал возможность опробовать свежие идеи и новые бизнес-модели. Стал спасательным кругом в бушующем море перемен, через которые проходила вся игровая индустрия.

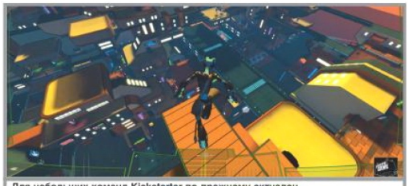
И то, что сейчас Kickstarter начал терять популярность, может быть не признаком чего-то ужасного, а лишь свидетельством того, что тяжелые времена подошли к концу. Шторм закончился, игровой рынок приходит в нормальное состояние, и сегодня разработчикам уже не нужен спасательный круг. Инди-студии успешно находят инвесторов, да и осторожные прежде издатели охотнее идут на риск. Платформы становятся дружелюбнее, проще и охватывают с каждым годом все большую аудиторию.

+++

Игровая индустрия оживает. Игрокам больше не нужно выбирать между двумя сортами Call of Duty, а затем от отчаяния платить деньги первому встречному, поманившему обещанием сделать олдскульную RPG. Он может просто пойти в тот же Steam и выбрать игру на свой вкус, от платформера до ретро-адвенчуры. Мир меняется, но никто не говорит, что для Kickstarter не найдется в нем места. А значит, хоронить его пока рановато.

Хотя объемы сборов сильно снизились, а дорогие проекты стали редкостью, общее число получивших финансирование игр снизилось всего процентов на двадцать. Небольшие студии все еще могут прийти на сервис и получить поддержку своим оригинальным идеям. А ведь именно это и есть истинное предназначение Kickstarter — он никогда не претендовал занять место издателей и инвесторов.

Вместо этого он научил нас не забывать о прошлом, увереннее смотреть в будущее, не бояться рисковать и уметь отстаивать смелые идеи. Он напомнил нам, что игры не только бизнес, но еще и искусство, что главным судьей в игровом вопросе являются не издатели, не разработчики и даже не цифры продаж, а игроки. Спи спокойно, дорогой друг, и пусть земля тебе будет пу… Э-э-э! Стоп-стоп! Мы же его раздумали хоронить! А ну-ка, откапывайте обратно! +



Для небольших команд Kickstarter по-прежнему актуален. Вот несколько французов решили сделать паркур-экшен Hover: Revolt of Gamers. Попросили $38 000, собрали $116 000. И на эти деньги без всяких издателей сделали игру. Альфа-версия выйдет до конца года.

Многие забывают, что игры на Kickstarter хоть и самый крупный, но далеко не единственный раздел. Там есть еще много чего интересного. Например, клавиатура, которая превращает планшет в ZX-Spectrum!

СМЕНА ЛИДЕРА

В следующем году мобильный рынок может стать крупнейшей отраслью игровой индустрии, обойдя PC и консоли.

Упрямый пузырь

Что вы слышали о выходе новой **Final Fantasy**? Понравился ли вам анонс нового **SimCity**? Впрочем, скорее всего, вы на этот счет ничего не слышали и не думаете, потому что речь идет о новых мобильных играх, относительно которых у большинства игроков до сих пор имеется весьма смутное представление. Несколько лет назад мы с удивлением начали осознавать, что забавные мини-игры на телефонах начинают превращаться в мощную индустрию. Восхищались бурным ростом, предсказывали смартфонам и планшетам большое будущее, а заодно жаловались, что разработчики выпускают там всякую ерунду, отвлекаясь от более серьезных платформ.

Но все это было как бы полушутя, потому что на фоне «взрослых» рынков мобильный новичок выглядел хлипко и несерьезно. А теперь… Теперь игровая индустрия находится в легком недоумении: по прогнозам экспертов, в будущем году игры на мобильниках принесут больше денег, чем на консолях.

Не так давно мы писали о том, что пузырь мобильных игр начал лопаться и что это, в сущности, очень даже хорошо. Из разряда быстрорастущих рынков он должен был перейти в более стабильное и плодотворное состояние, став зрелой отраслью игровой индустрии. В некотором смысле это и произошло. Легкие времена для мобильных разработчиков прошли, теперь здесь все по-взрослому: рост бюджетов, огромные затраты на рекламу, все серьезные разработчики сидят на зарплате у издателей.

Вот только обычно схлопывание пузыря связывают с прекращением взрывного роста рынка, чего пока не наблюдается, мобильный сектор упрямо продолжает наращивать обороты. Аналитики из компании **Newzoo** оценивают его примерные размеры по итогам года в 25 миллиардов долларов, что на 42% больше, чем в прошлом году. Если так пойдет и дальше, очень скоро в игровой индустрии появится новый лидер, собирающий более 30 миллиардов долларов выручки. Хороший результат для рынка, который в 2008 году имел долю всего в 5%.

Конкуренты и компаньоны

За столь впечатляющие результаты в первую очередь стоит благодарить Китай, Японию и страны Юго-Восточной Азии. Например, в Японии новость о глобальном доминировании мобильного сектора уже давно не актуальна, там мобильники вышли на первое место еще несколько лет назад. И это привело к…

В сущности, ни к чему это не привело. Консольный рынок вполне здоров, разве что из-за недостатка интересных японцам игр PS4 пока не показывает столь же феноменальные результаты, как на Западе. Рынок портативов (в лице 3DS) так и вовсе процветает, и он даже слышать не слышал, что ему давно пора помереть под натиском мобильников и планшетов. Да с чего бы ему помирать, если местные разработчики выпускают на 3DS кучу проектов, интересных местным игрокам.

Поэтому новость о том, что подобная беда случится во всем

Отчет Newzoo уверяет, что к 2017 году рынок мобильных игр может вырасти до 40 миллиардов. Для сравнения, именно столько составляет сейчас годовой бюджет Египта.

мире, сам мир принял без особого волнения. С консолями и PC мобильные платформы не конкурируют. Напротив, только помогают друг другу: согласно исследованиям **ESA**, 42% пользователей мобильных, решивших поиграть на PC или приставке, делают это благодаря тому, что им понравилась мобильная версия игры и они захотели посмотреть на полноценный вариант.

Бывает и наоборот, когда хардкорный игрок вдруг решает скоротать время за своим планшетом. Однако две трети опрошенных заявили, что мобильные игры никак не влияют на время, которое они тратят на «серьезные» игры. А если и влияют, то несильно — ведь обычно выбор в пользу мобильных игр происходит тогда, когда другого выбора просто нет. Например, в дороге или на работе. Так что новый рынок совсем не угрожает существованию старичков, они существуют в параллельных вселенных, не мешая развитию друг друга.

Свои сверхприбыли мобильные платформы получают за счет небывалого расширения аудитории, которая нынче исчисляется сотнями миллионов игроков. Почти четверть пользователей смартфонов и планшетов никогда раньше компьютерные игры в глаза не видела, и путь в бескрайний игровой мир для них начинался не с запуска setup.exe, даже не с набивки на клавиатуре команды Load «», а с нажатия пальцем иконки в Google Play или App

На мобильных платформах успешно воскресают старые и давно забытые бренды. Например, в 2015 году выйдет сиквел файтинга Gekido: Urban Fighters, который был популярен еще на первой PlayStation.

Все чаще игроку приходится задумываться, для какой платформы покупать игру. Скажем, переиздание культового Crimsonland можно взять на Steam, PS4 или планшете. И за каждую версию надо платить отдельно!

Newzoo против SuperData

Цифры, выдаваемые аналитиками, не стоит считать истиной в последней инстанции. Особенно если они касаются мобильного рынка, посчитать на котором что-либо очень проблематично. Вот и сейчас у двух известных аналитических контор не сошлись цифры: эксперты SuperData считают, что в США мобильный рынок падает, а их коллеги из Newzoo прогнозируют пятидесятипроцентный рост. Обе компании давно находятся, что называется, на ножах, поэтому неудивительно, что в отчете Newzoo есть шпилька в адрес конкурентов: мол, мы публикуем эти данные не просто так, а специально, в целях противодействия тому бреду, который несут разные несознательные товарищи.

Store. Вот так и появляется новое поколение игроков, считающих свой планшет основной игровой платформой.

Портрет мобильного игрока

Впрочем, это самое «новое» поколение не такое уж и новое — его представителям запросто может быть за пятьдесят-шестьдесят. Если вы думаете, что мобильные игры для детей, то ваши стереотипы давно устарели. Наиболее выгодной категорией игроков для мобильных разработчиков являются мужчины 35-44 лет, на втором месте — аудитория старше 45 лет.

В целом старение игроков является общим бичом для всей игровой индустрии. Количество успешных детских игр резко сократилось. Если во времена первой PlayStation большая часть хитов (**Spyro**, **Crash Bandicoot**, **Rayman**, **Croc**) была ориентирована на детско-подростковую аудиторию, то теперь первые места чартов оккупировали мрачные, жесткие и кровавые игры. Нет, нам и самим подавай кровищи, да побольше, только ситуация все равно начинает внушать опасение.

Судите сами, единственная компания, которая упорно продолжает вкладывать усилия в развитие рынка детских игр, — это **Nintendo**. И что с ней стало? Ушла в глубокий кризис. Хорошо, Wii U оказалась неудачной. Тогда другой пример: **Sony** сделала ставку на хардкорщиков, а **Microsoft** попыталась сделать новое поколение Xbox более казуальным, ориентированным на игры для детей и семьи. И где теперь Microsoft? Ушла в глубокий кризис. Прямо как Nintendo. Прямых параллелей тут не проведешь, но не задуматься над такими совпадениями нельзя.

В мобильном секторе эта проблема более очевидна, так как рынок продолжает оставаться незрелым. На консолях и PC разработчики бесплатных игр уже научились грамотно изымать деньги из кошельков пользователей, и возраст их не интересует — будь то зарплата или деньги на завтрак, отнимут запросто. А вот создатели мобильных игр пока так делать не научились. Поэтому их доходы зависят прежде всего от «китов», то есть игроков, готовых выкладывать за бесплатные игры весьма значительные суммы. И чем старше и обеспеченнее человек, тем больше у него шансов оказаться «китом», отсюда такой перекос в платежеспособности разных возрастных аудиторий.

+++

Столь спокойное отношение к смене лидера игровой индустрии доказывает, что этот титул перестает играть особое значение. Да, **Google** и **Apple**, каждая по отдельности, зарабатывают на играх больше, чем Nintendo, и что с того? Разница между платформами с каждым годом все сокращается. Пользователи PC, консолей и планшетов все чаще обсуждают между собой одни и те же игры, а разработчики, которые трудятся на самых разных игровых устройствах, испытывают общие сложности и сообща ищут решение своих проблем. И все-таки мы готовимся чествовать нового короля, пусть даже его корона может оказаться никому не нужной. Hail to the King, детки!

На Западе появился термин «серебряная экономика»: все больше и больше производителей начинают выпускать продукцию специально для зажиточных старичков. Похоже, игровой индустрии лет через двадцать-тридцать тоже придется с этим столкнуться.

Фото: Сергей Галенкин

Хотя производители планшетов жалуются на падение продаж, те успешно теснят с игрового рынка смартфоны. На планшетах люди и играют чаще, и платят больше. Сказывается большой и удобный экран.

Объединение разных платформ уже дело не будущего, а настоящего. Например, планшеты Surface с процессорами x86 — и PC, и мобильная платформа в одном лице.

БЛИЦКРИГ® 3

НА НАШИ ВОПРОСЫ ОТВЕТИЛ СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ, ПРЕЗИДЕНТ NIVAL.

ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ
2015 ГОД

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
NIVAL
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, MAC
САЙТ ИГРЫ
BLITZKRIEG.COM

ПОБЕДА БУДЕТ ЗА НАМИ

КАК АВТОРЫ «БЛИЦКРИГА 3» ЭКСПЕРИМЕНТИРУЮТ С ЖАНРОМ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

ЯН КУЗОВЛЕВ

В августе прошлого года **Nival** громко анонсировала возвращение «Блицкрига» — третья часть игры идет под девизом «Нам есть чем гордиться!». Почти сразу после анонса мы отправились в студию и поиграли в закрытую пре-альфа версию — нам продемонстрировали многопользовательский режим.

Главное, что мы узнали, — в новом «Блицкриге» асинхронный мультиплеер. Игрокам совсем не нужно одновременно находиться в онлайне, а атакующий и обороняющийся, по сути, играют в две разные игры, хотя и находятся на одной и той же карте. Сначала игрок занимается стратегическим планированием — строит базу и налаживает линию защиты. Потом он начинает штурмовать укрепления других игроков — для этого к каждому нужно найти свой подход и выработать отдельную тактику.

С того времени проект основательно переработали, а в информационном поле наступило радиомолчание. «Игромания» решительно нарушает тишину: мы побеседовали с Сергеем Орловским, президентом компании, о развитии жанра и тех деталях и тонкостях игры, о которых до нас никто не слышал. Внизу — все самое главное про амбициозную стратегию от студии Nival. Большая часть информации — чистейший мировой эксклюзив, про который вы, дорогие читатели, узнаете первыми.

Про жанр

Правда ли, что вы анонсировали «Блицкриг 3» как ответ на скандал вокруг Company of Heroes 2 или это не более чем совпадение?

Нет, не совпадение. Разработка «Блицкрига 3» началась задолго до описанного случая, но официального анонса не было. Сложившаяся с Company of Heroes 2 ситуация нас тоже задела, поэтому мы решили сказать, что мы делаем отличную, исторически корректную стратегию, в которой можно играть за все три стороны конфликта, не боясь навешивания очередных ярлыков.

На официальном сайте заявлено, что «Блицкриг 3» призван возродить жанр RTS. Как вы думаете, куда дальше будет развиваться жанр? С одной стороны, у нас есть киберспортивный StarCraft, с другой — серия «В тылу врага» с прямым управлением персонажами и высокой упрощение менеджмента базы и работа с небольшими отрядами, как в CoH или Warhammer. Что вам нравится больше всего? За какую модель хотели бы взяться, если бы не работали над новым «Блицкригом»?

Одна из проблем жанра RTS состоит в отсутствии свежих идей. Десять лет назад из RTS выросло несколько новых жанров, таких как MOBA, Tower Defense, Hero Survival, но сам жанр практически не развивался. Были, конечно, попытки сделать игры более тактичес-

Залог успешной атаки — умелое управление войсками.

Распространять игру планируют только через «цифру».

Защитник полагается на заранее спланированную оборону и войска гарнизона.

Аутентичность каждого юнита и детализация моделей на высоте.

Авиации в защите указывают зону патруля: самолет идет в атаку, как только кто-то попадает в поле зрения пилота.

ками, типа **Company of Heroes**, или привнести глубокий сюжет, как в **Star-Craft 2**, но базовый геймплей это мало меняло. При этом сами стратегии в онлайне достаточно бодро развивались, например тот же **Travian**, причем последнее время особенно активно в сторону асинхронного мультиплеера. Поэтому совместить RTS с асинхронным мультиплеером было, на мой взгляд, весьма очевидной идеей, и я немного удивлен, что этого до сих пор никто еще не сделал.

Расскажите про асинхронный мультиплеер. Было ли желание выбрать что-то более традиционное или война в новом «Блицкриге» с другим игроком проходит только на уровне «один готовит оборону, другой нападает»?

А какой смысл делать что-то традиционное? Если MOBA на сегодня уже победила классический RTS, то зачем откатывать эволюцию вспять? Мы же играем ради новых эмоций, нового опыта, поэтому мы решили сделать ставку именно на сочетание RTS с асинхронным мультиплеером. Такого еще не было, а эта идея гораздо глубже и интереснее, чем «один строит/другой нападает». По сути, данный режим представляет собой игру в одиночные RTS-миссии, созданные другими пользователями, — геймплей на стыке сингла и мультиплеера.

В целом асинхронный мультиплеер — это самый современный тренд PvP-сражений, и мы убеждены, что он будет становиться все более популярным и среди игроков, и среди разработчиков. В синхронных играх есть много неудобств: долгий поиск боя (особенно на высоких рейтингах), высокие требования к качеству интернета, ругань в чате, языковой барьер. И у нас тут богатый опыт: например, наш **Prime World** сейчас самый популярный российский фэнтези-проект с одновременным присутствием в игре десятков тысяч игроков, но поиск боя ночью на высоком рейтинге может занимать по десять минут — и это никак не решить.

В асинхроне все гораздо логичнее, вы можете играть с друзьями тогда, когда вам удобно, нет необходимости ждать, когда противник окажется онлайн, нет языковых барьеров и «резерваций», русские игроки могут свободно играть против немцев и американцев. А так как в основном люди выбирают именно ту сторону конфликта, которая представляет их страну, то это, кстати, добавляет игре правильного исторического реализма. А для поклонников классики у нас будут отличные сюжетные кампании.

Кстати, фритуплейная Command & Conquer, которую отменили, хотела объединить в себе несколько разных сеттингов. Планируются ли бонусные кампании с «альтернативной» историей, вроде Карибского кризиса?

Мы сейчас усиленно работаем над тремя сюжетными кампаниями, все они относятся к периоду Второй мировой. Дополнительные кампании могут быть посвящены и другим конфликтам, сейчас это активно обсуждается внутри команды разработки. Варианты «альтернативной истории» тоже по-своему интересны, но пока рано загадывать.

Поддержка авиации может помочь выиграть даже, казалось бы, безнадежный бой.

Взять лучшие войска и паровым катком пройтись по чужой базе — прямой путь к потере ресурсов и проигранному бою.

Про многопользовательский режим

Давайте вернемся обратно к мультиплееру. Условно-бесплатный проект нужно постоянно поддерживать и развивать — выпускать апдейты, добавлять новые войска, карты и другие ассеты. Будут ли появляться новые режимы и техника, собираетесь ли постепенно менять метагейм?

Наш проект не условно-бесплатный. Мы с «Блицкригом 3», в принципе, сейчас делаем достаточно смелый эксперимент: в игре можно будет покупать только сюжетные кампании и премиум-аккаунт, дающий ускорение в развитии. И все. Никаких ресурсов, никакой игровой валюты.

В теории это модель, сочетающая в себе все лучшие черты: отсутствие обязательной подписки (как фритуплей) и отсутствие микроплатежей, как в подписочной модели. Да, мы ограничиваем себя в заработке. И делаем это сознательно. Мы надеемся за счет этого получить гораздо больше игроков. Посмотрим, насколько мы правы. Если эксперимент удастся, то эта модель станет новым трендом, за которым потянутся все остальные. А если нет... значит, индустрия еще много лет будет довольствоваться привычным фритуплеем.

Конечно, как любая онлайн-игра, «Блицкриг 3» будет жить и развиваться! Новый контент, новые интересные механики — все это есть в планах. Мы хотим, чтобы проект жил долго и постоянно радовал своих игроков все новыми возможностями.

В мультиплеере игрок периодически занимается инфраструктурой базы, которая приносит определенное количество ресурсов. Как эта база будет развиваться? Вы полагаетесь на механику с таймерами?

В «Блицкриге 3» у нас «не база для ресурсов, но ресурсы для базы». Средства для развития игрок получает в бою, нападая на базы других игроков и строя оборону собственной, а не прокачивая «шахты и рудники».

Мы не планируем использование таймеров. Экономическая модель «Блицкрига 3» поддерживает принцип разнообразия игрового процесса: построили новое здание, запустили пару исследований — пошли воевать, чтобы получить ресурсы на дальнейшее развитие. Провели несколько боев, заработали — теперь нужно укрепить базу, чтобы не потерять полученные ресурсы. Укрепили, снова провели несколько успешных операций, получили награду за успешные защиты вашей укрепленной базы — можно построить еще что-то новое и нужное. Все взаимосвязано, прозрачно и понятно.

На покупку войск тоже тратятся ресурсы. Копеечная пехота, танки подешевле, танки подороже. Не будет ли в игре невостребованных боевых единиц? Например, дорогущего самолета, который негде применять?

Каждый юнит создан решать свои задачи, причем важно грамотно их сочетать между собой. Можно устроить глубинный обстрел вражеской базы и получить определенное преимущество — разбить пару ДОТ-ов, например. Можно сбросить парашютный десант для отвлечения сил обороны, а основную группу войск пустить в бой чуть позже. Или под прикрытием дымовой завесы ворваться с фланга.

У игрока есть некий набор инструментов — и только он сам решает, как именно их использовать. В этом и есть та самая тактика, тот многовариантный, интересный геймплей, который мы предлагаем игрокам.

Но мы понимаем, что баланс игры меняется по мере того, как игроки учатся в нее играть, поэтому сделать его хорошим можно только вместе. У нас скоро начнется масштабный закрытый тест, где нам как раз понадобится ваша помощь. Пользуясь случаем, призываем всех принять участие!

Расскажите тогда, как между собой взаимодействуют разные типы войск. Можно наклепать двадцать танков и стальным кулаком раскатать оборону противника?

Наклепать полную армию танков — да. Раскатать оборону противника — только если очень повезет с противником.

Что в атаке, что в обороне — нужно будет создавать армии, в которых юниты эффективно взаимодействуют, дополняют друг друга. И количество возможных тактик тут просто огромно. Ну, например, гранатометчики, сидящие в здании, изумительно «выносят» технику. И молодец тот, кто прихватил с собой пару отрядов штурмовой пехоты, которая выбьет вражескую пехоту из здания за несколько секунд и практически без потерь, — чтобы потом спокойно подвести танки и уничтожить парой залпов противопехотные ДОТ-ы. Или наоборот: если разместить орудийные батареи так, чтобы их прикрывали не только войска, но также минные поля и противотанковые ежи, то тот самый «стальной кулак» в попытке «раскатать оборону» натыкается на мины, теряет гусеницы, ведет перестрелку с отрядами защитника, пытается объехать ежи, снова подрывается... и все это под огнем противотанковых орудий, до которых никак не добраться.

Короче, играть каким-то одним «победным» видом войск — идея крайне малоэффективная, в реальной войне тоже не одними танками воюют.

В новой игре есть механика прокачки войск. Расскажите о ней немного подробнее. Сильно ли новобранец отстает от ветерана? Можно ли спасти погибших специалистов? Может ли произойти ситуация, когда мы выставили ветеранов в оборону, а потом включили игру и взвода нет?

Прокачка войск у нас будет идти в двух направлениях: развитие и усовершенствование на базе — для любого отряда; получение боевого опыта — только для участвующих непосредственно в боях. После боя отрядам потребуется некоторое количество ресурсов на восстановление. Считайте, что технику отгоняли на ремонтный завод, а пехота валялась по госпиталям. В обороне мы вообще отказались от ремонта, в случае проигрыша игрок лишается части ресурсов, но гарнизон его базы не страдает. Иначе игрокам пришлось бы постоянно только и делать, что чинить оборону.

Про одиночную кампанию

А что с отдельным, не менее важным пластом игры — ее однопользовательским режимом?

На момент релиза игры в ней будет три кампании. Объединяет их та самая концепция «блицкрига» — молниеносные войсковые операции, позволяющие в кратчайшие сроки достигать намеченных целей. Но в планах — постоянный выпуск новых и новых кампаний.

Кампании строго привязаны к историческим фактам или вы допускаете вольности и игроки смогут привести к победе избранную фракцию?

Та самая «Дора». Калибр орудия - 800 миллиметров!

В сюжетных кампаниях игроки смогут привести свою фракцию к победе, не нарушая при этом хода истории. Мы выбрали три разных эпизода войны, три «блицкрига», в которых армии СССР, союзников и Германии выходили победителями. Для Германии — это самое начало войны, когда войска вермахта победоносно вошли в Париж. Кампания союзников закончится в Риме, а игра за СССР приведет игроков к Рейхстагу в 1945 году.

Насколько нам известно, еще планировался эпизод с вьетнамской войной, но «по идеологическим причинам» он не вошел в игру. Что это за причины, ведь механика «Блицкрига» прекрасно бы вписалась в такой конфликт.

Причины на самом деле были не «идеологические», а идейные. А идея в том, что серия «Блицкриг» — это в первую очередь Вторая мировая война. Мы решили, что в качестве стартовой кампании выпускать вьетнамскую будет неправильно. Но Вьетнам у нас почти готов, так что до него тоже руки дойдут, но попозже.

В кампаниях будет унифицированный уровень сложности или его можно настроить?

Каждая миссия в кампаниях содержит в себе основное задание и несколько дополнительных. Выполнение или невыполнение игроком дополнительных заданий и будет определять конечную сложность миссии.

Дадут ли игрокам возможность использовать необычные виды техники — скажем, советские телетанки или немецкие мины-танкетки «Голиаф»?

Мы в первую очередь хотим рассказать о крупных, масштабных операциях Второй мировой, а в них правит бал не экзотика. Но и игнорировать совершенно уникальные разработки того времени мы не можем. Так, у нас в игре появилась «Дора», немецкая сверхтяжелая железнодорожная пушка. Калибр — 800 миллиметров, вес снаряда — семь с лишним тонн! Отдельная миссия с ее участием будет одним из бонусов для тех, кто оформит предзаказ «стратегического» издания игры на нашем сайте.

А как насчет специальных подразделений? В плане «Гельб» из оккупируемых стран наибольший интерес представляет падение Бельгии, ведь от Третьего рейха ее защищал крупнейший в мире форт Эбен-Эмаэль. Будут ли в нашем подчинении бойцы с фугасами на дельтапланах из подразделения «Бранденбург-800», прародителя современного спецназа?

На старте разработки авторы не исключали возможность появления традиционного мультиплеера.

Десантные высадки в Бельгии будут, но только не Эбен-Эмаэль, а операция «Ниви». Не такая громкая, как захват бельгийского форта, но очень интересная в плане тактических решений. Играть будем за немецких десантников, которые должны были расчистить путь для танков, параллельно не давая подойти вражеским резервам и уничтожая коммуникации противника.

И напоследок — игра сделана на Unity, в нее можно будет играть не через клиент, а из браузера? Планируется ли приложение-сателлит или порт игры на планшеты? Можем ли мы заниматься менеджментом базы с мобильного телефона?

В релиз игра выйдет на PC, Mac и Linux. От браузерной версии игры мы в свое время отказались — проект получился слишком масштабным для браузерки. Что касается приложений на смартфонах и планшетах — у нас есть масса идей, но сейчас все силы брошены на доводку основной игры.

Наш проект сейчас уже на финишной прямой, и мы надеемся на успешный старт в 2015 году. Самым же нетерпеливым поклонникам серии мы можем порекомендовать оформить предзаказ на официальном сайте. Помимо всех трех сюжетных кампаний и уникальных бонусов, они получат гарантированный билет в закрытый тест проекта и смогут первыми проверить «Блицкриг 3» на прочность. ■

BATTLEFIELD HARDLINE

ЖАНР
ЭКШЕН

РАЗРАБОТЧИК
VISCERAL GAMES/EA DIGITAL ILLUSIONS CE

ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PC, PS3, XBOX 360, PS4, XBOX ONE

САЙТ ИГРЫ
BATTLEFIELD.COM

ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ
2015 ГОД

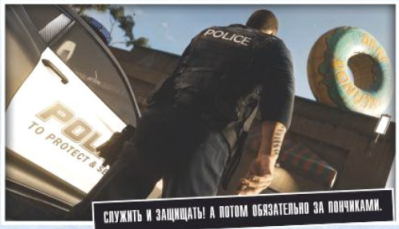
КОПЫ В ОГНЕ

ЯН КУЗОВЛЕВ

Впервые мы увидели и протестировали многопользовательский режим **Hardline** несколько месяцев назад. Уже тогда стало понятно, что игра про полицейских и бандитов значительно отличается от привычного **Battlefield**: вместо условного «Повелителя бури» цитируется «Схватка» Майкла Манна — перехват бронированных автомобилей, стремительные ограбления, огонь из всех стволов.

На этот раз мы съездили в Великобританию, чтобы посмотреть, насколько сильно **Visceral Games** изменили формулу одиночной игры. Hardline мало похож на известный милитари-шутер и вообще прикидывается ТВ-историей про полицию, где каждый эпизод подается по трехактной структуре с обязательным клиффхэнгером в конце. Собственно, вся кампания Hardline стилизована под телесериал, вполне законченный рассказ по версии Visceral — это первый «сезон» из десяти серий-уровней. Когда руководителя студии Стива Папутсиса спрашиваешь про DLC и второй сезон, мужчина аккуратно молчит.

На презентации мы успели поиграть в два эпизода на PS4 — один из начала игры, другой ближе к концу, оба серьезно фрагментированы и показывались не целиком. Прохождение у нас заняло где-то полтора часа, включая экспериментирование с механиками и открытыми системами на уровнях.



СЛУЖИТЬ И ЗАЩИЩАТЬ! А ПОТОМ ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗА ПОНЧИКАМИ.

ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ

Начинается Hardline как типичный полицейский сериал. Мы сидим в автомобиле с коллегой, в диалоге обязательно звучат избитые фразы вроде «я недавно потерял напарника», «меня перевели сюда из другого города», «а я рос со шпаной на улицах». Болтовня резко отходит на второй план, когда замечаешь невероятное внимание к деталям: машина с детективами едет по неблагополучному району Майами, и он как настоящий, в него веришь. Автозаправки, одноэтажные домики — нечто похожее можно было видеть в невероятно эффектной сцене из True Detective, той самой, что снята одним дублем.

Около дороги на потрепанном диване восседает местный, у ног пара бутылок пива и бонг. У калитки на другом участке двое играют в шахматы. В отражении луж — огоньки редких фонарных столбов. В сравнении с Hardline Америка из **Call of Duty** выглядит полигоном со стерильными домиками и манекенами.

Причем визуальный стиль Hardline немного отличается от знакомой ситуации с движком Frostbite. Художественные руководители в **Battlefield 4** или **Dragon Age: Inquisition** строго обозначают для каждой локации и каждого уровня отдельную цветовую гамму и не стесняются пользоваться светофильтрами. В игре про полицейских все выглядит достаточно нейтрально — без буйства красок, сдержанно.

Примерно так же, без лишней агрессии, Visceral предлагают действовать игроку. Задача наших детективов — выйти на крупного торговца наркотиками. Полицейские оставляют машину и продолжают путешествие по кварталу пешком. План несложный: для начала нужно найти знакомого стукача на районе. А вот и он, неподалеку, что-то энергично рассказывает друзьям. Для профилактики грозим ему полицейским значком, молодой человек как-то стремительно теряет друзей и остается один. Скручиваем преступника, он сдается, кивает в сторону недружелюбного латинского квартала (там находится очередной язык) и остается одиноко лежать лицом на мокрой земле в наручниках, потому что жизнь — это боль.

Добираемся до квартала, и дальше Hardline раскрывает основную механику игры. Наш герой умеет аккуратно и бесшумно передвигаться, отвлекать врагов

ВЕРШИТЬ ПРАВОСУДИЕ ПРИДЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО В ГОРОДАХ, НО И НА ПРИРОДЕ.

НАШ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ, НИК МЕНДОЗА, КАКОЕ-ТО ВРЕМЯ БУДЕТ РАБОТАТЬ ПОД ПРИКРЫТИЕМ.

броском гильзы и без лишней суматохи вырубать неугодных резким ударом в затылок. У противников, в свою очередь, появились условные конусы зрения, которые видны на нашей мини-карте, — работает это примерно как радар из **Metal Gear Solid**. Поэтому мы стараемся не шуметь и аккуратно, маленькими перебежками от одного укромного места к другому, пробираться по латинскому кварталу к мелкому наркоторговцу в надежде на то, что он выведет нас на рыбу покрупнее.

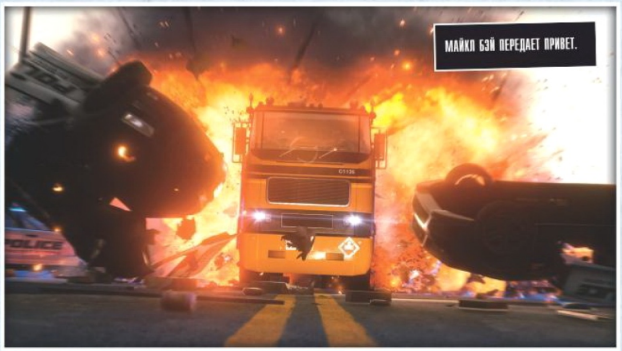
ПОД ПРИЦЕЛОМ

Так и происходит. В следующей сцене мы уже стоим на крыше дома и наблюдаем через высокотехнологичный сканер за заброшенной школой. По детской площадке бродят хмурые люди с оружием. Неподалеку от них, внизу, нервничает наркоторговец — под футболкой у него провода и микрофон для прослушки. Помощник поневоле должен зайти в школу и встретиться с важным преступником, чтобы мы смогли, в конце концов, уличить его в распространении зелья.

Все предсказуемо идет наперекосяк. Как только наш новый осведомитель заходит в помещение, к школе подъезжают фургоны с другими вооруженными хмурыми людьми. Во дворе начинается бойня, плавно, но не менее жестоко перетекающая внутрь, — оказывается, дилером работать опасно. Мы же не сидим на месте, а помечаем сканером цели, чтобы составить более-менее понятную тактическую картинку, и оперативно спускаемся вниз. Наконец-то получаем относительную свободу. Нам нужно быстро пробраться сквозь внутренний двор, зайти в помещение и подняться на второй этаж — там в последний раз видели нашего осведомителя вместе с ключевым наркоторговцем.

Не стоит забывать, что мы на стороне закона, поэтому к огнестрелу и насилию в Hardline, по идее, прибегать стоит крайне взвешенно и осторожно. В ситуации, когда перед детективом стоят два ничего не подозревающих преступника, ты не достаешь револьвер и не стреляешь в спину с инфернальным хохотом, а кричишь «Ни с места!» и показываешь им значок. Злодеи нехотя поднимают руки, но следят за каждым вашим движением; необходимо нервно переводить оружие с одного противника на другого, иначе кто-то из них воспользуется вашей невнимательностью и откроет огонь. Теоретически можно попробовать задержать подобным образом троих человек, но, во-первых, такими группами они не стоят, а во-вторых, наш герой просто не сможет настолько хорошо контролировать ситуацию и обязательно получит пулю в лоб.

Механика не самая удобная, провалить такое двойное задержание очень просто, но в Hardline есть более эффективная и привычная альтернатива: достаточно отвлечь одного врага метким броском гильзы, а потом метко запустить электродами тазера второму ниже поясницы, — зачем подбираться к противникам близко, когда есть дистанционное нелетальное оружие? Стелс в игре простой, знай себе бросай гильзы да заходи со спины. Противники реагируют на тела бессознательных или мертвых товарищей и редко меняют маршрут патрулирования.



МАЙКЛ БЭЙ ПЕРЕДАЕТ ПРИВЕТ.

Никто не мешает включить «Плохих парней» Бэя, достать ствол и показать преступникам, как правильно вершить правосудие: шквальный огонь пробивает тонкие стенки, вооруженные гангстеры идут напролом. Ситуация резко преображается. Это уже больше похоже на тот самый Battlefield 4, но лишь с условием, что действуем мы на небольших расстояниях, поэтому шанс неловко словить в себя залп из дробовика и мгновенно погибнуть крайне высок.

Эпизод с неблагоприятным районом и заброшенной школой достаточно компактный и работает как туториал. Нам показывают так называемый vertical slice игры и демонстрируют ключевые механики: зачем нужен сканер, как прятаться, как арестовывать, в каком случае удобнее пользоваться огнестрелом, по каким правилам действуют враги.

ПЛОХИЕ ПАРНИ

Вторая же сцена, ближе к концу игры, поблажек не дает, здесь нужно применять полученные знания на практике. На этот раз мы штурмуем сверкающую крепость из стекла и бетона, небоскреб одной частной конторы, и здесь замысел авторов виден более отчетливо.

Мы в полной экипировке, сжимаем в руках штурмовую винтовку, сбоку болтается респиратор, справа веревка. Спецоперация начинается.

Необходимо пробраться на верхние этажи небоскреба. Вход серьезно охраняется, лифты на первом этаже заблокированы, повсюду установлена сигнализация, на звук которой мгновенно сбегается толпа нехороших людей с автоматическим оружием.

Здесь игра говорит, что действовать можно как угодно. Пойти в лоб и накрыть врагов ураганом из свинца, обойти здание и пробраться в офисы через черный ход. Можно забраться на многоэтажную автопарковку неподалеку, закрепить там трос и спуститься по нему на верхние этажи, с которых удобно получится выключить сигнализацию. Автопарковка, между прочим, хорошо работает как стрелковая позиция — поэтому есть вариант забраться туда со снайперской винтовкой. В случае тревоги ситуация на уровне осложняется: с соседней улицы оперативно приезжает фургон с подкреплением, а охрана здания начинает нас искать.

Система работает примерно так же, как в «black box» заданиях из **Assassin's Creed: Unity**. Перед нами проблема, решать можно как угодно, но лучше аккуратно. Песочницы такого типа на уровнях с относительной свободой выбора, несколькими вариантами проникновения в одно и то же место и возможностью решить проблему без лишнего шума — идея совсем не новая и удивляет только в рамках Battlefield, который почти всегда был про клубы пыли, автоматные очереди, танковые залпы и истошные крики.

В **Wolfenstein: The New Order** были такие же открытые сегменты, в которых игроку давали свободно передвигаться и тихо устранять противников. В случае тревоги всегда получалось выхватить два дробовика и перемолоть в фарш и покореженный металл любого арийского чудо-робота.

Те же открытые уровни с разными вариантами проникновения были и в **Dishonored**, и в **Deus Ex**, с той лишь разницей, что там герой владел большим количеством способностей и инструментов.

Это приводит к такому вот вопросу: а нужна ли вообще в шутерах свобода такого толка? Какой подход лучше — заниматься дизайном заскриптованных и срежиссированных стычек или наладить систему условий и правил для AI таким образом, чтобы он себя относительно правдоподобно и универсально вел в любой ситуации и любом окружении? В Hardline пока не совсем понятен баланс между песочницей и скриптованными стычками. В Battlefield 4 тебе обычно давали просторное поле боя, но почти каждая стычка была срежиссированна. Стив Папутсис в интервью рассказал, что из-за новой системы с конусами зрения и открытыми сегментами разработчикам пришлось заново переписать AI.

В ПРЕВЬЮ-ВЕРСИИ ЗА РУЛЕМ ПОСИДЕТЬ НЕ РАЗРЕШИЛИ, НО МЫ НАДЕЕМСЯ, ЧТО В HARDLINE БУДУТ КЛАССНЫЕ ПОГОНИ.

На картах отдельно прописываются зоны, которые ботам необходимо защищать, проставлены радиусы, которые AI не может покидать. Охрана в случае тревоги не разбегается и не действует хаотично. Кто-то из врагов более агрессивен, кто-то действует намного осторожнее. Противники учитывают вашу позицию, пытаются выкурить из укрытия слезоточивыми гранатами, обходят с нескольких сторон и могут даже зайти со спины. В теории это звучит очень здорово (примерно по такому принципу работают часовые в **Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist**), только в Hardline пока что все тактические движения происходят неловко. Были ситуации, когда противник просто шел на нашего героя в полный рост и совсем не хотел прятаться. С другой стороны, в заскриптованных, не «открытых» перестрелках все устроено как надо.

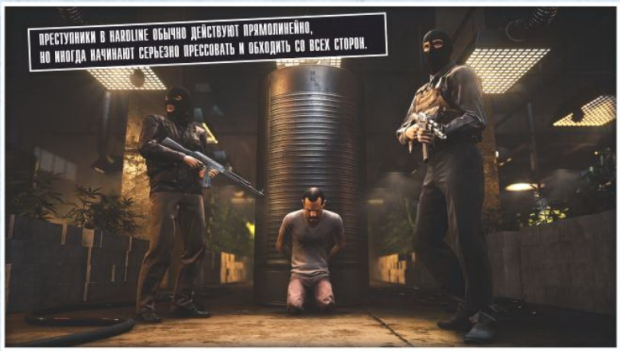
СХВАТКА

После того, как мы все-таки проникаем на верхние этажи, Hardline начинает цитировать четвертую часть Battlefield. Пентхаус, много укрытий, рядом шкаф с оружием и боеприпасами. Где-то в пути несколько толп вооруженных головорезов. Мы готовимся встречать гостей — расставляем мины, бомбы, подбираем правильное оружие и настраиваем на нем оптический прицел с функцией ночного видения. Настройка стволов в Hardline работает по такому же принципу, как и в Battlefield 4. Выбираем пушку, прикрепляем к ней разные модули — только все это делается за деньги. Отдельный нюанс: у нас есть две модели поведения. Мы либо пользуемся классными пушками и убиваем людей, получая за это рейтинг «плохого копа», либо пользуемся менее классными пушками (еще иногда вырубаем противников) и зарабатываем очки «хорошего полицейского». Чем выше тот или иной рейтинг, тем больше различного оружия можно приобрести, в остальном ваше поведение ни на что не влияет. По словам Стива Папутсиса, эта механика придумана с той целью, чтобы игрок экспериментировал с разными стилями прохождения и не зациклился только на одном.

В любом случае скрытно перестрелку в пентхаусе пройти не получится. Враги бесстрашно штурмуют здание, мы технично отбиваемся от волн, вовремя надеваем респиратор. Когда отключат свет, мы начнем смотреть на роскошный интерьер сквозь оптический прицел с функцией ночного видения и хладнокровно отправлять на тот свет одного противника за другим. Где-то на этом моменте демонстрационная версия заканчивается и мы наблюдаем за развязкой эпизода.

■■■

Дальше происходят движения настолько мощные, что мы не можем вам рассказать без спойлеров и нарушения условий эмбарго. Игра местами генерирует такие же классные моменты, как и Call of Duty, причем старается делать это с несерьезным лицом. Hardline совсем не ощущается игрой про войну, и это очень здорово — история про полицейских на фоне уже приевшихся перестрелок между безликими PMC будет смотреться свежо. Отдельные вопросы вызывает структура уровней: не очень хочется, чтобы Hardline стал игрой одной идеи и был набором из песочниц, где есть два-три варианта действия. ■



ПРЕСТУПНИКИ В HARDLINE ОБЫЧНО ДЕЙСТВУЮТ ПРЯМОЛИНЕЙНО, НО ИНОГДА НАЧИНАЮТ СЕРЬЕЗНО ПРЕССОВАТЬ И ОБХОДИТЬ СО ВСЕХ СТОРОН.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Милитари-шутер, который превратился в сериал про полицейских. Это как минимум интригует.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 60%

Родион Ильин

HELLBLADE

Кембриджская студия Ninja Theory не привыкла делать плохие игры, они это доказали в Enslaved: Odyssey to the West, DmC: Devil May Cry и Heavenly Sword. На минувшей gamescom 2014 разработчики представили новую игру, которую создают без поддержки издателя, — Hellblade. Работа находится на стадии первых концептов, и о дате выхода говорить рано. Но показанный на пресс-конференции Sony дебютный трейлер подкупает: кельтско-скандинавские мотивы в играх встречаются нечасто.

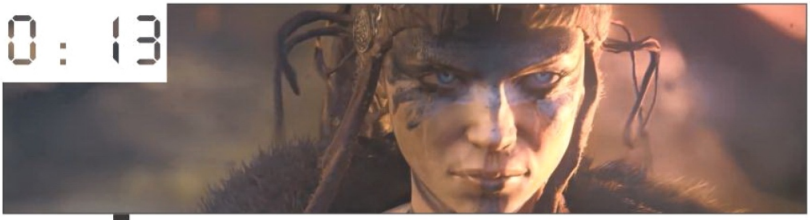
Жанр
Экшен

Издатель/ разработчик
Ninja Theory

Платформа
PS4

Дата выхода
Неизвестно

0:13



0:13 КОРОЛЕВА ПИКТОВ

Много лет назад на Оркнейские острова, что в северной Шотландии, совершали набеги викинги, под корень вырезая тамошние поселения пиктов — коренных жителей, которых еще называли «раскрашенным народом». Наша героиня Сенуа, прекрасная, исполненная гнева и скрытой силы воительница, выжила в той бойне. Она молится в кругу священных столпов, напоминающем Стоунхендж, и взрезает себе руку лезвием меча. Боги принимают кровавую плату — распятый на одном из столпов мертвец оживает и открывается портал в подземный мир. Без магии в Hellblade явно не обойдется, но неспроста ролик начинается цитатой из Ницше: «И если ты долго смотришь в бездну, то бездна тоже смотрит в тебя».

0:31

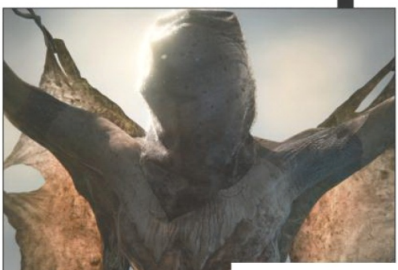
ИГРА ИЗ ГАЗЕТНОЙ ВЫРЕЗКИ

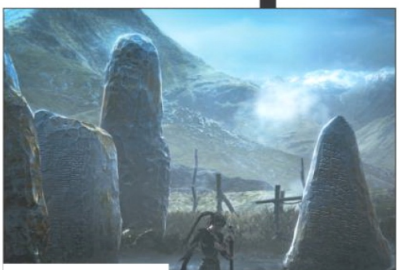
Недавно археологи обнаружили святилище, которому больше полутора тысяч лет, а внутри него — всевозможные подношения кельтской богине Сенуа. Об этом открытии прочитал в газете главный творческий ниндзя студии Тамим Антониадес (не удивляйтесь, в Ninja Theory всем сотрудникам присвоен статус ниндзя) и, вдохновленный заметкой, придумал мистико-исторический концепт игры. «Мне понравилось имя Сенуа, понравилась связанная с ним тайна», — говорит он.

0:49 НЕСЛУЧАЙНЫЕ СЛУЧАЙНОСТИ

Поклонники творчества Ninja Theory вовсю выискивают косвенные связи между новой игрой и предыдущими работами компании. Трудно отрицать сходство Сенуа с названной сестрой главной героини Heavenly Sword — Кай. Острые черты лица, светлые глаза, похожая «боевая раскраска»... Или это только кажется?

На этом пересечения не заканчиваются. Об игровом процессе разработчики предпочитают не распространяться, но нас явно ждет слэшер, — а в них студия знает толк! Ninja Theory зовет игру «независимым ААА-проектом» и планирует сделать контактные бои как можно более кровавыми и динамичными. Нет причин не верить.





0:31 0:49

ЧТО МЫ ОБО ВСЕМ ЭТОМ ДУМАЕМ

РОДИОН ИЛЬИН

Выйдя на сцену, чтобы анонсировать Hellblade, Доминик Мэтьюс, ниндзя-разработчик, заявил, что они осознанно решили не привлекать к проекту никаких издателей-покровителей, опасаясь излишнего вмешательства в процесс разработки и последующего «оказуаливания» игры в угоду массовой аудитории.

Как по мне, такой подход достоин уважения. В студии рассчитывают на определенную касту игроков, которые знают и любят то, что Ninja Theory делает уже много лет, которые обожают крутиться волчком среди сотни противников, выделывая с холодным оружием немыслимые трюки. Впрочем, единственный в своем роде дизайн игры наверняка обратит на нее внимание и тех, кто с предыдущими работами студии не знаком.

Разработчики специально ездили в Британский музей за вдохновением и артефактами эпохи викингов и кельтов. «Особенно хорошо было то, что мы не просто рассматривали предметы, мы обсуждали их, стараясь понять стоящую за ними культуру, рождая новые идеи», — поделился однажды Доминик.

Так, например, на основе примитивных доспехов викингов из экспозиции музея художники нарисовали фантастических монстров, с которыми главной героине предстоит схлестнуться в адских подземельях. Там же, в музее, разработчикам пришла в голову идея жертвоприношений. Жизнь животных — вот плата за путешествия между измерениями, и только получив ее, высшие силы позволят Сенуа перенестись за пределы видимого мира... Но, возможно, братьями нашими меньшими дело не ограничится. В дебютном ролике нам явили неаппетитную картину экспресс-свежевания кого-то с мешком на голове. Вот после этого портал и открылся. Я так думаю, немножко брутальности и кровожадности Hellblade не повредит.

Впрочем, концепция игры еще может измениться. Разработчики нарочно сделали столь ранний анонс, чтобы конструировать свою новую игру вместе с сообществом, прислушиваясь к игрокам и внося изменения на основе их пожеланий. Они это называют «открытой разработкой».

Что ж, вот наше первое пожелание: название бы игре пооригинальнее, а то «Адский клинок» звучит жутко банально!

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Термин «независимый ААА-проект» мне кажется, мягко говоря, надуманным. И уж тем более странной выглядит волна восторгов по поводу якобы уникальности сего явления. Я знаю другие проекты, к которым вполне подошло бы такое определение, — взять хотя бы **Half-Life** или **Left 4 Dead**. А у вышедшей недавно **Wasteland 2** издатель и вовсе чисто формальный и занимается распространением дисков. Точно так же, без поддержки серьезных дядечек в костюмах, создается, как известно, **The Witcher 3**: **Wild Hunt**.

Да и как говорить о полной независимости, если часть финансирования разработки Hellblade обеспечила Sony, получив взамен временную эксклюзивность для своей консоли PS4? В этих условиях Ninja Theory отчасти уподобляется мелкому клерку, который считает себя не зависимым от начальства на том основании, что получает не самую большую зарплату.

Как бы то ни было, стремление сделать игру без давления со стороны — прекрасно и похвально. И каждый при желании и возможности достигает этой цели по-разному. Например, самостоятельно устанавливая правила, как **Rockstar Games**. Собирая средства с фанатов (набивший оскомину краудфандинг). Продавая статуэтки и эксклюзивность. Используя собственные финансы, наконец. Хотя, положа руку на сердце, мне, как рядовому игроку, все равно, сколько людей, в каком формате и на какие шиши работает над игрой. Меня интересует другое: насколько хорош окажется конечный продукт! И история неоднократно доказывала, что огромные финансовые вливания и большие штаты сотрудников не гарантируют ничего. Равно как и та самая демонстративная независимость.

Признаться, я с восторгом рассматриваю арты Hellblade и кадры из короткого яркого трейлера. Великолепная текстура кожи героини, завораживающие пейзажи, обилие прекрасных и точных деталей одеяния и предметов быта древних людей... Тусклые колечки на пальце, осыпавшаяся краска на лице, трогательная царапинка на носу... И мне даже становится немножечко жаль, что все это пройдет мимо большинства игроков,

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

РЕЙТИНГИ

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

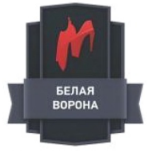
Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

ИДЕАЛ

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.



Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

GTA 5

GTA | Rockstar Games | Rockstar North
Рейтинг: 10 | «Игромания» №11/2013

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

The Last of Us

Зомби-драма | Sony | Naughty Dog
Рейтинг: 10 | «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, незатасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Titanfall

Шутер Respawn | Entertainment | Electronic Arts
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №4/2014

Создатели Call of Duty сенсационно вернулись в высшую лигу игровой индустрии: как когда-то Modern Warfare, Titanfall одним махом перевернул наше представление о том, каким должен быть сетевой шутер.

Wolfenstein: The New Order

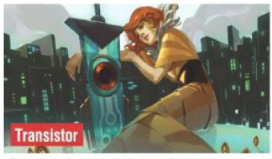
Экшен | MachineGames | Bethesda Softworks
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №7/2014

Не ожиданно толковый и умный шутер про нацистов, кровь и большие пушки.

Divinity: Original Sin

Ролевая игра | Larian Studios
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №9/2014

В чем-то архаичная, но все-таки прорывная ролевая игра. Пока серьезные люди думают над тем, как оживить жанр, в Larian решили в который раз вспомнить Ultima 7. На этот раз — удачно.



Transistor

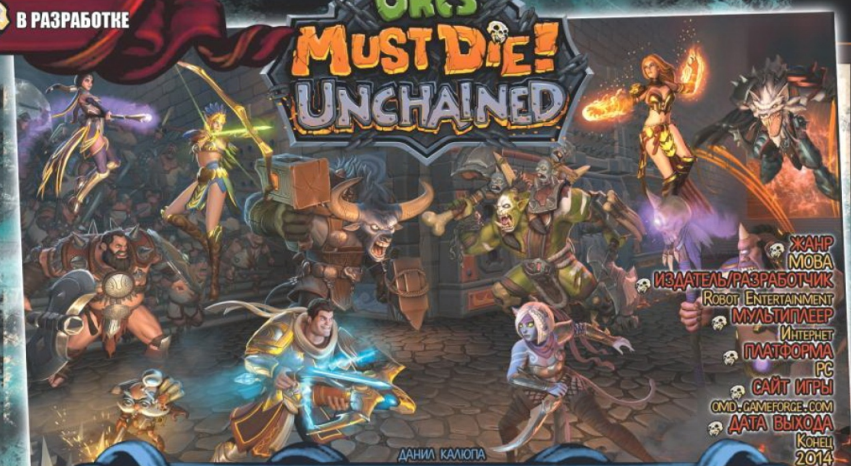
Приключение, ролевая игра | Supergiant Games
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №7/2014

Задумчивое путешествие в стиле киберпанк. Supergiant Games освободились от рамок, сдерживавших их при создании Bastion. Transistor грамотнее построена, лучше выглядит и интереснее звучит.

Watch_Dogs

Экшен, симулятор хакера-террориста | Ubisoft
Рейтинг: 8,0 | «Игромания» №7/2014

Самая масштабная игра Ubisoft. В ходе разработки французы пожертвовали слишком многим, чтобы говорить о революции и прорыве в жанре, но получилось все равно здорово.



ДАНИЛ КАЛЮПА

ЖАНР
MOBA
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
ROBOT ENTERTAINMENT
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
OMD.GAMEFORGE.COM
ДАТА ВЫХОДА
КОНЕЦ 2014 ГОДА

ОРКИ ОРКАМ РОЗНЬ

В **Orcs Must Die!** от **Robot Entertainment** мы резали, рубили и жгли орков. В **Orcs Must Die! 2** мы снова резали, рубили и жгли орков, только к прежнему герою, боевому магу, добавилась бывшая противница — чародейка. В готовящейся к выходу неномерной части, **Orcs Must Die! Unchained**, героев уже целых семнадцать, из них мы и собираем доблестную пятерку уничтожителей орков.

Но главное отличие от основной серии — в том, что теперь у нас есть *свои* орки (и не только они) в роли «пушечного мяса» и мы посылаем их осаждать вражескую крепость. Которую защищает еще одна группа героев, управляемых компьютером либо живыми игроками, в зависимости от режима. Разработчики так и говорят о своей новой игре, что она про «осаду крепости» — fortress siege.

На самом же деле, как вы уже догадались, Robot Entertainment делает MOBA, от которых, признаться, нас уже немного мутит. Потому что MOBA сейчас не делает только ленивый, и как жить в мире, где скоро каждая вторая игра будет «мобой», — не совсем ясно. Впрочем, после знакомства с закрытой бетой Unchained опасений немного поубавилось: перед нами не совсем обычная представительница заезженного жанра.

ЗЕЛЕНОКОЖИЕ НЕ ПРОЙДУТ — И ЭТО НЕ РАСИЗМ

Непосредственно перед матчем вы выбираете себе героя и заранее составленную колоду карточек (при первом заходе вам выдадут колоду по умолчанию). На карточках находятся глифы — печати, ставящиеся в определенных местах и усиливающие наступивших на них дружественных бойцов, ловушки, броня и волшебные безделушки, а также монстры, которых вы заселяете в казармы, и ткачихи (weavers). У последних в ходе матча заказываются усиления — от плюса к запасу маны героя до ощутимой прибавки в силе у всех личных бойцов. Ассортимент зависит от специализации конкретной ткачихи.

Между матчами мы заново комплектуем колоду карточками, а в самом сражении наполняем казармы собственными бойцами и расставляем губительные ловушки. Один герой может оставить в казарме только одну карточку войск, поэтому всего их там будет пять, по числу героев в команде, но каждая «рождает» не одного солдата, а нескольких, к тому же разных типов. Рождаться они будут беспрерывно, пока матч не кончится или пока вы не усилите казарму — тогда поневоле придется ставить карточку соответствующего уровня. Поменять ее можно только за очки лидерства.

Однако если вы думаете, что «наши» орки по дороге встретятся с вражескими и они радостно начнут месить друг друга, а вы будете поплевывать в их сторону с крепостных стен, то... даже не думайте! Важнейшая особенность игры в том, что маршруты монстров в Orcs Must Die! Unchained не пересекаются. А это означает напряженную оборонительную войну!

Серьезной заварушке предшествует, как правило, череда рутинных стычек, если, конечно, вы играете не против компьютерных болванчиков, которым могучие монстры подвластны с самого начала матча (такое бывает только на высоком уровне сложности и делает битву с ИИ более или менее интересной).

Когда же дело запахнет жареным, действовать придется очень быстро. Туда воткнуть пару пугалприманок, здесь прикрепить к потолку специальный опрокидывающийся лоток с булыжниками и ни в коем случае не забывать регулярно орудовать мечом и жарить магией, благо героям, за которых мы играем (вид — от третьего лица), доступны сразу все способности. Чем крепче ваша оборона, тем менее страшны вашей крепости вражеские орды и герои, которые тоже могут заявиться в гости.

Только учтите, что местное «пушечное мясо» иной раз оказывается чертовски зубастым даже в небольших количествах. Если играть не магом и не стрелком, то серьезные прорывы лучше залатать несколькими героями, рубака-одиночек вмиг растопчут.

Однако главный наш щит — это ловушки. Они замедляют, поджигают, плющат — словом, делают все, чтобы чужая солдатня увязла еще на подходах. При этом жизненно необходимо оце-

ЗАДАЧА В МАТЧЕ — НЕ УНИЧТОЖИТЬ ГЛАВНОЕ ЗДАНИЕ, А ДОВЕСТИ ДО СЕРДЦА НЕПРИЯТЕЛЬСКОЙ БАЗЫ ДВАДЦАТЬ МОНСТРОВ. ХОТЯ ПО ФАКТУ ЭТО НИЧЕГО НЕ МЕНЯЕТ.

МЕСТО ПОД РАЗНЫЕ ТИПЫ КАРТ ОГРАНИЧЕННО, ТАК ЧТО ВСЕ ПОДРЯД НЕ НАХВАТАЕШЬ.

НА ЕДИНСТВЕННОЙ ДОСТУПНОЙ СЕЙЧАС КАРТЕ У КОМАНД ЕСТЬ ПО ДВЕ КАЗАРМЫ. ПРАВДА, ВТОРАЯ ДОКУПАЕТСЯ ЗА КРУГЛЕНЬКУЮ СУММУ.

нивать уязвимость прущей на вашу базу орды и организовывать соответствующие засады. Скажем, ограм нипочем сталь, зато они совсем не любят огонь — вот и пусть им на макушки сыплются раскаленные булыжники.

Расстраивает лишь одно: ни монстры, ни ловушки, ни что-либо еще прокачивать нельзя. Понимаем, другой жанр, но, напомним, что в Orcs Must Die! 2 даже на самый простенький механизм приходилось минимум три улучшения. И, собственно, почему бы не сделать прокачку и в MOBA, не совсем понятно.

БЕДА ОБЪЕДИНЯЕТ

Столь досадное ограничение сковывает не только личное творчество, но и командное. Там, где можно было бы сообща обсудить тактику — заменить ли у вон тех ворот ловушку с шипами на горящую серу или так сойдет, втиснуть вот сюда разбрызгиватель нафты (продукт нефтепереработки) или воспользоваться настенным стрелковым механизмом, — чаще всего достаточно накидать кучу разношерстных ловушек. И так сойдет!

Зато в нашем распоряжении другие коллективные взаимодействия. Самое главное — правильно рассредоточиться по дорожкам и вовремя перескакивать с одной на другую, если потребуется. Скажем, таланты Испепелительницы (Smolder), поджаривающей орков голыми руками, точно огнеметами, очень пригодятся для добивания врагов у самых подступов к вашей базе. А в авангард стоит отправить северянина Хогарта (Hogarth), который укрепит оборону магией и поддержит свое «пушечное мясо».

Со своими (и не только) приспешниками каким-либо образом связаны почти все персонажи, и это еще один повод для совместных действий. Например, умирающие подле Кровошипа (Bloodspike) орки регенерируют ему ману, а сам Кровошип, в свою очередь, умеет усиливать зеленокожих и превращать их в живые бомбы.

КУДА-ТО ПОДЕВАЛСЯ ВЕСЬ ФИРМЕННЫЙ ЮМОР, И ЗА ЭТО ДО ЖУТИ ОБИДНО. БЕСЕДЫ БОЕВОГО МАГА И ВОЛШЕБНИЦЫ ЗДЕСЬ, КОНЕЧНО, НЕ К МЕСТУ, НО ВОТ КОЛКОСТИ СКОГДА КТО-ТО ГИБНЕТ, НАПРИМЕР) НЕ ПОМЕШАЛИ БЫ.

Если договориться с напарниками натренировать побольше орков, польза от громилы возрастет на порядок. И таких необычных и иногда очень веселых комбинаций можно придумать множество.

С компоновкой отрядов так же. Придется учитывать, кого заселили в казарму ваши напарники, и действовать соответственно. Товарищи налегли на рукопашников? Поддержите их стрелками. Из ворот ломится толпа толстопузых здоровяков? Подкиньте им гоблина-целителя.

Еще тут можно, например, изучить порядок выхода бойцов из казармы и организовать почти непробиваемый строй. Впереди топают великаны, следом шагают упакованные в доспехи орки, а за их широкими спинами прячутся гномы и гоблинские шаманы — и раны подлатают, и барьер магический поставят. За ними можно пустить еще одну пачку колдунов — чтобы первый чародейский отряд не полег на ближайших ловушках.

Все это может пригодиться, чтобы побеждать в рейтинговых сражениях. Однако без сыгранной команды и голосового чата тут никак не обойтись. Без чата вам просто никак не узнать, каких бойцов взяли в сражение товарищи. А замена уже поставленных в производство приспешников по ходу дела, чтобы подстроиться к обстановке, — удовольствие не из дешевых. И, наконец, совсем уж меркантильный, но важный повод сплотиться — улучшение казарм. Прокачать старый или запустить новый монстроконвейер в одиночку очень дорого, проще всем скинуться по чуть-чуть.

ДЕМОКРАТИЯ В ОРОЧЬЕМ КРАЮ

Кстати, о «скинуться». Не известно, изменится ли положение дел после релиза, но пока монетизация более чем щадящая. Все карточное добро логичным образом покупается за валюту реальную и игровую. Последней у нас целых два вида: черепки, выдаваемые за отыгранные матчи, и орочьи конечности, которые извлекаются в основном из карт — как правило, ненужных. Вдобавок нас премируют халявными пачками карточек за достижение нового уровня.

С другой стороны, все то же самое можно купить на старте за реальные деньги, пальцем о палец не ударив. И хотя выраженного преимущества так не получить, поначалу, когда у новичков лишь примитивная колода, мощные карты вполне могут обеспечить донатерам преимущество. Но это ненадолго. Скоро и у новеньких появятся свои тузы в рукавах.

■■■

По большому счету, из Orcs Must Die! Unchained уже получается очень хорошая игра. А если после выхода разработчики не станут сидеть сложа руки и добавят-таки прокачку ловушек и будут придумывать новые стимулы для использования необычных стратегий, то может выйти не просто хорошая, а отличная MOBA. Даже так: отличная ото всех других MOBA. В мире, где все «мобы» похожи как две капли воды, это очень важно. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПЕРЕБРАВШИМСЯ НА СОСТЯЗАТЕЛЬНЫЕ РЕЛЬСЫ «ОРКАМ» ПОДАРСТЕРЯЛИ СТРАТЕГИЧЕСКУЮ ГЛУБИНУ. ЗАТО НАСКВОЗЬ ПРОПИТАЛИСЬ КОМАНДНЫМ ДУХОМ. ДО ВЫХОДА ОДНОЙ ИЗ САМЫХ НЕОБЫЧНЫХ MOBA ОСТАЛОСЬ ВСЕГО НИЧЕГО.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 90%

Жанр
Экшен, Top-Down
Издатель
Devolver Digital
Разработчик
Dennaton Games
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
PC, PS3, PS4, Vita
Сайт игры
devolverdigital.com/games/view/hotline-miami-2-wrong-number
Дата выхода
2015 год

Последний звонок

Hotline Miami 2: Wrong Number

Ян Трифонов

С течением времени, когда неоновая дымка первоначальной ярости и непонимания рассеялась, игроки и пресса признали, что **Hotline Miami** на удивление законченное произведение, а запредельная жестокость в ней вовсе не самоцель. То, что поначалу казалось бессмысленной мясорубкой в ретростилистике, обернулось штучной инди-игрой со смыслом.

По сути, перед нами был набор головоломок, которые решались с оружием в руках. Прежде чем зачистить комнату от бритоголовых негодяев, мы раскидывали свои пиксельные конечности в густой красной луже десяток, нет, сотни раз! Убивали тут буквально с одного попадания.

Восьмибитный саундтрек все больше накалял обстановку, и, когда казалось, что нервы уже на пределе, спасала звериная маска, наделяющая ваше альтер эго некой необычной способностью.

Мы облегченно выдыхали и смотрели сценку о жизни Джекета в «розовом» Майами шестидесятых и о его службе в организации, которая борется с преступностью самыми грязными методами, по принципу «клин клином».

А затем снова шли искоренять зло. В куда более хитром лабиринте коридоров и комнат, в новой маске и под еще более дикие звуки.

Зуб за зуб, кровь за кровь

Джонатан Седерстрем, широко известный в узких кругах как Cactus, и Деннис Уэдин очень не любят глупые вопросы. Авторы HM даже составили список тем, которых в их присутствии лучше не касаться, ибо можно схлопотать в челюсть. Запрещены вопросы «Можно ли с вами сфотографироваться?», «Почему вы употребляете пиво по утрам?» и «Какого черта в ваших играх столько насилия?!».

Как раз с последним все понятно и так. Без боли, страданий, рек крови и раздробленных кирзовым сапогом черепов поверженных врагов **Wrong Number** нельзя было бы назвать полноценным продолжением. Разработчики даже шутят, что изобрели новый жанр — f*ck 'em up (по аналогии с beat 'em up).

Хотя под давлением осмотрительной общественности самые эпатажные моменты из новой игры позже все-таки решили вырезать. Так, мы не увидим финального изнасилования раненой проститутки после кровавой расправы над всеми посетителями стриптиз-клуба. «Мы вставили эту сцену не из одного только желания шокировать публику, — поясняет Деннис Уэдин. — На самом деле она важна для сюжета».

Но пусть любители «горячего кофе» не расстраиваются. Разработчики уверяют, что «Фанаты» и группа обезумевших киношников (два новых игровых клана) едва ли не соревнуются друг с другом по части извращенности выкинутых номеров. И зачастую их интересы будут сталкиваться, приводя к еще более кровавым последствиям.

По сюжету первые настолько вдохновились геройско-садистскими подвигами Джекета, о которых трубили все газеты в игровом пятьдесят девятом, что даже организовали целую организацию последователей. И теперь, двадцать лет спустя (действие развернется в восьмидесятых-девяностых), во всем пытаются подражать кумиру. Адреса, где нужно навести «порядок», поборникам справедливости в окровавленных матросках по-прежнему сообщает по телефону некто неизвестный.

СТРЕЛЬБА ПО-МАКЕДОНСКИ ДАЖЕ СВЕРХУ СМОТРИТСЯ ВПЕЧАТЛЯЮЩЕ.

В ШУТЕРЕ ЛЕГКО ЗАБЫТЬ О ТАКТИЧЕСКИХ УЛОВКАХ. ОДНАКО ЖИВЫЕ ЩИТЫ ПОРОЙ ВАЖНЕЕ ПРОСТОЙ МЕТКОСТИ.

ЭТИ СОБРАВШИЕСЯ ОТМОРОЗКИ В МАСКАХ ПОДОЗРИТЕЛЬНО ПОХОЖИ НА КОМПАНИЮ АЛЕКСА ИЗ «ЗАВОДНОГО АПЕЛЬСИНА».

ДАЖЕ НЕСМОТРЯ НА ВЫРЕЗАННУЮ СЦЕНУ В СТРИПТИЗ-КЛУБЕ, РАЗРАБОТЧИКАМ БУДЕТ ЧЕМ ШОКИРОВАТЬ ПУБЛИКУ.

Мы сможем поиграть за нескольких самых рьяных культистов, и у каждого из них дома полные шкафы скелетов. У всех будут свои тайные мотивы присоединиться к «Фанатам», которые еще предстоит разведать. Отдельно настораживает, что в представлении авторов эта группировка символизирует... всех тех, кому понравилась игра-оригинал. Фактически — игроков.

Второй клан — поклонники «прибывающего поезда» — решил снять триллер про человека в животной маске. Но вместо съемочного павильона с декорациями в их распоряжении весь город, а вместо кукол — жители Майами. Главный герой картины Midnight Animal — серийный маньяк-убийца, который, как и «Фанаты», возомнил себя последователем Джекета. С той лишь разницей, что он убивает не из соображений справедливой кары, а удовольствия ради. К слову, именно он должен был стать звездой вырезанной сцены в стриптиз-клубе. Очевидно, что **Dennaton Games** черпали вдохновение в том числе и в сериале «Декстер».

Наконец, третья сторона конфликта — детектив и писатель, желающие пресечь деятельность сумасшедшей своры. Их истории посвящена добрая треть игры. Конкретные их деяния создатели держат в секрете, но, скорее всего, парочка попытается распутать кровавый клубок событий, нить которого тянется еще с первой HM. Ведь финал ее оставил больше вопросов, чем ответов, и во второй части разработчики планируют раскрыть карты. «Это феерический финал серии Hotline Miami. Все завершится в этой игре», — клянется Уздин.

Пришел, увидел, убил

Базовые вещи не изменятся ни на йоту. Разработчики принципиально не стали перекраивать такой простой и в то же время хардкорный геймплей. «Мы добавили больше насилия, сделали множество новых орудий убийства. А еще каждый уровень вы ощутите совершенно особенным образом».

Любоваться Майами нам вновь предстоит строго сверху, как в классической **GTA 2** (только на сей раз никакого открытого мира, игра разбита на главы). И задачки в большинстве своем знакомые по первой части HM — пробраться в помещение с кучей комнат и дверей, где обитают потенциальные жертвы, чтобы через мгновение превратить их в жертвы реальные. Или умереть самому, ведь убивают снова с одного попадания.

Каждая локация — это головоломка, у которой нет единой схемы решения. Придется долго экспериментировать, умирать и возрождаться, чтобы отработать последовательность действий. Все зависит исключительно от предпочтений и рефлексов игрока. Можно ураганом носиться с катаной наперевес, а можно притаиться за углом и полоснуть бандита по горлу ножом, а потом добавить ногой по голове. Разработчики заявляют, что вариативность зрелищных казней увеличена на порядок. И главным кровавым козырем называют бензопилу.

А вот убежденным, что лучший бой — дальний бой, снова придется несладко. Мудреное управление из первой части перекочевало неизменным, поэтому исполнить эффектный и стремительный танец смерти в Hotline Miami 2 ничуть не легче, чем в оригинале.

Волки в овечьей шкуре

Маска — неотъемлемая часть костюма любого уважающего себя преступника. Эту идею разработчики обыграли в оригинале, превратив накладные звериные морды в негласный символ серии, и продолжают развивать. Подход выбрали не количественный, а качественный: животных морд станет даже немного меньше, но их действие окажется ощутимее. Кроме того, чудодейственный эффект будет меняться в зависимости от того, представитель какой группировки напялил маску.

Учитывая, что убивают в первой части с пол-оборота, выжить без «намордника» иной раз было невозможно. Так, например, волчья маска наделяла главного героя ножом с самого начала миссии, а лошадиная позволяла лягать двери с такой силой, что у всех, кто был за ней, просто не оставалось шансов.

Теперь же, выбирая маску перед началом миссии, вы тем самым выбираете одного из нескольких играбельных персонажей. Кроликомордый будет носиться по уровню со скоростью Флэша из вселенной **DC Comics**. Медведь Марк (у некоторых масок есть прозвища) превращает бойца в терминатора с парным оружием. А лебеди Алекс и Эш ходят только парой: один орудует бензопилой, второй обеспечивает огневую поддержку. Нам особенно интересно полюбоваться на их работу в связке.

■■■

И, конечно, Dennaton Games снова делает ставку на музыкальное оформление. Часовой геймплейный ролик из новой игры мы даже прокручивали фоном, как плейлист плеера. Музыка вновь отличается каким-то сюрреалистичным очарованием. «Мы хотели, чтобы грандиозность финала ощущалась и в тональности Hotline Miami 2. Как-никак, это тема всей игры — все хорошие вещи рано или поздно кончаются», — подытоживают разработчики. ■

НИКТО НЕ СМЕЕТ ОТБИРАТЬ У ЗЕБРЫ ЕГО ТРАВУ!

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Основательно дополненное продолжение одной из самых кровавых инди-игр 2012 года сведет воедино все сюжетные линии и ответит на вопросы игроков. Ждать осталось совсем недолго.

Процент готовности: 90%

Эльдар Намедов

Шок и трепет

SOLARIX

Жанр	Издатель	Разработчик	Мультиплеер
Экшен	KISS Ltd.	Pulsetense Games	Отсутствует

Платформа	Сайт игры	Дата выхода
PC, Xbox One	pulsetense.com/solarix	Конец 2014 года

Игр, похожих на **System Shock 2**, у нас не было со времен, пожалуй, System Shock 2. Можно вспомнить **Deus Ex**, но она совсем про другое. **BioShock**? Характерная для старых «шоков» свобода и страх перед неизвестным там с самого начала уступили прямолинейному экшену во имя своих философско-утопических идей. Что вовсе не плохо — просто не то.

И на фоне этого начинаешь сомневаться. А что, если культовый статус System Shock сложился исключительно из впечатлительности тогдашних игроков? Правда ли, что тот самый страх, преследовавший нас на борту крейсера «Фон Браун», был обусловлен исключительно тем, что в конце девяностых мы к подобному еще не привыкли? В самом ли деле тот благоговейный трепет, одолевавший нас при звуках голоса SHODAN, уже не воспроизвести?

Неужели образ «правильной» System Shock (и в первую очередь System Shock 2) остался только в головах у ностальгирующих старперов?

Создатели **Solarix** намерены это проверить.

Вы испугаетесь сами

Деталей о сюжете Solarix пока мало. Наш герой — единственный выживший после генетических экспериментов, проведенных на далекой космической станции где-то на задворках галактики. Как водится, бывшие коллеги, которым повезло меньше, не просто и банально погибли, а мутировали, и теперь нашему бедолаге придется сильно постараться, чтобы не стать одним из них. Ну и, конечно же, беда не приходит одна: вместе с зомби охотиться за нами будет прекрасно вооруженный отряд зачистки, цель которого — скрыть неудачный эксперимент от общественности любой ценой.

Пока все это больше напоминает **Resident Evil** с ее корпорацией Umbrella, чем System Shock, но что-то подсказывает, что сходство должен определять антураж. Выживать будем в тесных коридорах и огромных ангарах, изначально предназначавшихся для хранения гигантских роботов, на орбитальных станциях, далеких планетах и бог весть где еще.

В System Shock 2 большую роль в создании испуга играла наша собственная фантазия. Чудища из полутора полигонов в уме превращались в настоящие адские исчадия.

Без навыков хакера герою не обойтись: придется взламывать сети, деактивировать камеры слежения и турели.

Результаты неудач в генной инженерии — местные зомби.

Solarix делают на третьем Unreal Engine. Это до сих пор один из толковейших движков для небольших команд.

Выживать придется не только на орбитальных станциях...

...но и на пыльных просторах далеких планет. Почему бы и нет.

На хоррор-составляющей разработчики при этом делают особый акцент. «Мы не хотим пугать вас, мы хотим, чтобы вы испугались сами», — заявляют они. Обещают, что пугать будут не банальными монстрами, выскакивающими из-за угла, а тонко, постепенно нагнетая обстановку и заставляя нервничать, — как, в общем-то, и положено пугать и как пугают в хороших ужастиках. Обещают постоянное чувство опасности, безнадеги и полной изоляции. Уровни, на которых будет некомфортно и жутко. Все как обычно.

НАДЕЖДА УМИРАЕТ (ПОСЛЕДНЕЙ)

Ко всему прочему разработчики упирают на скрытное прохождение и хотят сделать противников более или менее умными. С каждым из них вы будете играть в кошки-мышки. «В других играх вы встречаете противника и просто убиваете его, в Solarix же у вас есть множество возможностей расправиться с врагом или избежать встречи в ним, используя окружение в своих интересах».

Можно выстрелить в лампу и проскользнуть мимо врага под покровом тьмы. Или, скажем, деактивировать камеры слежения и незаметно миновать просматриваемый участок. Всему тому, что волновало в System Shock 2, придется уделять внимание и здесь, для прохождения каждого уровня понадобится своя стратегия, которую вы сами будете определять.

И все бы хорошо, только личных средств разработчиков не хватило на то, чтобы довести игру до конца. Kickstarter-кампания студии провалилась, но это не значит, что на игре ставят крест, — деньги нужны были только на финальные штрихи вроде анимации и звукового сопровождения. К слову, с анимацией и в самом деле нужно что-то делать: в последних билдах все двигаются довольно нелепо, причем касается это и противников, и торчащей снизу экрана клюки несчастного протагониста. Во всяком случае, разработчики это понимают и намерены исправить.

■ ■ ■

Продюсер игры Марк Грегори заверяет, что игру все равно выпустят в том виде, в котором она задумана. Просто займет это больше времени. А если дальше все пойдет хорошо, в Solarix добавят поддержку Oculus Rift и выпустят инструменты для модостроителей. Впервые Solarix представят публике в конце ноября на выставке Platform Expos в Кингстон-апон-Халл, Великобритания. Разработчики надеются получить обратную связь от посетителей, которая и определит, в какую сторону игра будет двигаться дальше. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра, которая намеревается стать настоящим наследником System Shock 2. Ей здорово досталось в процессе разработки, но она не падает духом и твердо намерена довести дело до конца. Надеемся, что все получится.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70

САЙТ ИГРЫ
ru.playstation.com/ps4/games/detail/item644075/RIME/

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

МАЛЬЧИК И ОСТРОВ

RIME

ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

ЖАНР
ЭКШЕН-RPG
ИЗДАТЕЛЬ
SCE
РАЗРАБОТЧИК
TEQUILA WORKS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PS4

Однажды Рауль заплыл далеко в море. Пловцом он был не особенно хорошим, но на что не пойдешь, чтобы впечатлить девушку. На обратном пути парень понял, что переоценил свои силы, и оказался на грани жизни и смерти. В этот момент он поймал себя на очень странном ощущении: умереть оказалось не так страшно, гораздо больнее оставить то, что любишь, — семью, друзей, близких. Девушку, ожидающую на берегу. Он даже вспомнил, что неудачно припарковал машину и никто не знает, где от нее ключи. В те секунды молодой человек почувствовал, каково это — терять нечто очень дорогое.

ВЗРОСЛЫМ ЗДЕСЬ НЕ МЕСТО

Рауль Рубио Мунарриз, творческий директор студии **Tequila Works**, признается, что в тот миг, когда он тонул в теплом Средиземном море под ярким южным солнцем, зародилась и идея новой игры. Удивительно, сколько всего человек успел осознать, пока расставался с жизнью...

Сочетание утопически прекрасной природы с болью утраты показалось столь сюрреалистичным, что картинка из будущей игры возникла сама собой: маленький мальчик на прекрасном безлюдном острове. К счастью, Рауль Мунарриз смог выплыть, а анонс игры прозвучал на прошлогодней gamescom.

До этого в портфолио молодой мадридской независимой студии числилась всего одна игра. Двухмерный постапокалиптический платформер **Deadlight** радовал динамичностью и оригинальным графическим стилем, но огорчал краткостью и не лучшим управлением. Тем не менее как пресса, так и игроки отнеслись к нему вполне благосклонно.

На волне успеха Tequila Works начала разработку первичных концептов проекта, задуманного еще во время работы над Deadlight. Игра, получившая рабочее название **Echoes of Siren**, должна была стать ролевкой с элементами экшена и посвящалась выживанию. В качестве источников вдохновения разработчики называли **Minecraft**, **Gauntlet** и **Jason and the Argonauts**. По предварительному замыслу аватар игрока в течение дня охотился, ремесленничал и пытался привлечь на свою сторону помощников и союзников, готовясь к наступлению темноты. Едва над миром сгущался мрак, как приходила пора искать себе убежище и защищать его от атак сверхъестественных врагов, используя законы TD по типу **Orcs Must Die!**. Свободное исследование территории острова, подбор экипировки для изначально полулогого героя и улучшение его характеристик — вот основные занятия по первоначальной задумке.

Дизайн-проектом разработчики поделились с **Microsoft**, которая ранее помогла выпустить Deadlight. Сначала гигант согласился сотрудничать, но позднее ударил по тормозам, обосновав отказ от Echoes of Siren политикой в отношении Xbox One, делающей упор на многопользовательские и социальные игры.

Отвергнутая инди-компания обратилась к главному конкуренту — **Sony**, уповая на их расцветшую в последнее время благосклонность к независимым разработчикам. И это сработало, проект был с радостью принят и назначен будущим эксклюзивом для PS4. Только теперь в

Можем бежать куда захотим. Но наверняка захотим рассмотреть вблизи эту башню.

Надоедливые чайки, лисы, кабаны да восьмилетний мальчик — вот и все обитатели острова.

Лазить придется много. Но не стоит ждать ассасинских трюков. Главное, чтобы ребенок просто не срывался из-за ошибок в дизайне уровней.

Загадочная башня ночью выглядит довольно устрашающе.

центре повествования оказался не взрослый робинзон, а маленький потерявшийся мальчик. В Tequila Works надумали делать приключенческий квест.

Необитаемый остров

Как гласят мрачные легенды, где-то далеко в море есть остров, на котором властвуют некие силы. Они способны удерживать на нем даже самых сильных и отважных путников.

Но так было не всегда, некогда на Экосе процветала великая цивилизация. Ее лучшие представители были настолько сильны и мудры, что их уподобляли маяку, сияющему в ночи. Обитатели острова не знали технологий, не изобретали хитрые механизмы, но каким-то образом умели управлять материей.

Однако что-то произошло, островные крепости опустели. Спустя века тот народ и их история стали легендой, а легенда превратилась в миф. Уверовавшие в сказание зачастую отправлялись на поиски Экоса, чтобы разгадать его забытые секреты. Теперь кости авантюристов служат памятником беззаботности и неосторожности.

Предыстория, написанная для игры Echoes of Siren, отлично вписалась и в концепцию RiME. Бессилие героя перед могучими потаенными силами дополнительно подчеркивается при помощи заметно помолодевшего альтер эго.

Восьмилетний мальчик в римской тунике и красной накидке сидит на берегу. Ему тепло и скучно. Он болтает ногами в океанской воде и любуется кружащими чайками. Внезапно он видит, как косяк птиц устремляется в определенном направлении. Побежав за ними, мальчик находит камень с вырезанным на нем загадочным символом. Он поднимает глаза и видит, что вдалеке, за облаком тумана, устремляется в небеса белая башня с таким же золотистым символом, напоминающим замочную скважину. Возможно, именно там сыщется разгадка: как он попал на этот остров и как ему теперь вернуться домой.

Очертания замочной скважины — ключевой образ, а башня, в которую мы обязательно наведаемся, определит судьбу ребенка. Недаром разработчики даже вынесли ее на логотип игры. Очевидно, что это один из символов неизвестности...

...Как и сам остров! Он не откроет герою свои секреты, пока тот не докажет, что готов к ним и достаточно храбр. Ведь остров — это второй главный герой. Подружится с ним мальчик или станет враждовать, как раз зависит от нас.

Чаще всего в квестах перед игроком ставят несколько задач, а мы по мере сил их решаем. В RiME не будет конкретных заданий, никаких срочных целей. На Экосе нет других людей. Только дикие животные — впрочем, большинство из них вполне миролюбивы. За исключением кабанов, те все же напасть могут.

Мир почти весь открыт с самого начала, и только нам решать, бросаться ли немедленно изучать остров или до вечера плескаться в теплом океане. Никто не будет заставлять ничего делать, искать ключики придется самостоятельно. А еще подсказки могут давать животные и потусторонние тени... Откуда они и кому принадлежат — вопрос, конечно, без ответа.

Это будет долгое путешествие. На первый взгляд, территория невелика. На самом же деле игровой мир простирается далеко вверх и под землю — что за Средиземноморье без гротов и таинственных пещер с лабиринтом тоннелей? По словам разработчиков, одна из главных задач для них — передать чувство одиночества потерявшегося ребенка.

Кусочек идиллической природы, со всех сторон окруженный океаном, меняется с наступлением темноты, и появляются странные, возможно, опасные создания (кто они, разработчики пока не говорят). Самое важное: смена дня и ночи не равносильна борьбе добра и зла. В этой истории нет жесткого деления на черное и белое. Когда мы будем погружаться глубоко во тьму, на дне всегда отыщется и свет.

И станем как дети

После анонса игры ее сразу начали сравнивать с **The Wind Waker**, **Ico** и **Ni No Kuni**. Разработчики признаются, что сравнения лестные, но предпочитают делать собственную игру, а не ремейк во многом замечательной Ico.

Они хотят рассказать особенную историю, душевную, глубокую и очень личную. Историю о потерях и о том, как принять и пережить утрату. Причем рассказана она будет не привычными диалогами и сюжетными роликами, а лишь образами, действиями, настроениями и инсталляциями. Без слов. В качестве источников вдохновения мастера называют сюрреалистов Сальвадора Дали, Джорджо де Кирико, испанского импрессиониста Хоакина Сорольи, путешествие аргонавтов и даже приключения Синдбада. На мир мы должны посмотреть восторженными глазами ребенка, открывающего новое для себя и стремящегося охватить все и сразу.

Но что для этого мы будем делать, кроме как барахтаться в океане и любоваться пейзажами? Забираться на головокружительные высоты и прыгать по скальным выступам, словно персидский принц. Отыскивать артефакты древней цивилизации и пытаться понять, как их использовать. И даже двигать солнце по небу — ведь только взрослые считают, что это невозможно! Но на самом-то деле они просто ничего не понимают, не правда ли?

Нас призывают экспериментировать с окружением по-детски смело: остров мы не в силах сломать неосторожным обращением с рычагами и кнопками. Хотя разозлить можем... и что тогда будет?

Не стоит ожидать, что ребенок отыщет некий мистический меч и храбро разметет вражеские ряды. Игра совсем не об этом. Вместо меча здесь факел, которым мальчик будет отчаянно размахивать, пытаясь отогнать темные фигуры, появившиеся с наступлением ночи. Но огонь, очевидно, не причиняет им никакого вреда. Да и сами они не спешат бросаться в атаку. В минуты опасности герой будет действовать сообразно своему возрасту — чаще всего просто убегать. Или же использовать *некие тайны* в собственных интересах.

■■■

За пасторальными пейзажами и детскими шалостями скрываются вполне взрослые идеи, которые разработчики хотят до нас донести. А все происходящее — аллегория чего-то большего. Во всяком случае, так нам обещают. Но прежде придется узнать, что происходит на острове и почему мальчик сюда попал. И, самое главное, кто он вообще такой? ■

Будем ждать?

Яркая волшебная сказка для взрослых — пожалуй, один из самых интригующих инди-проектов для PS4. И один из самых красивых. По этому острову уже сейчас не терпится побежаться!

Процент готовности: 50%

АРТЕМИЙ КОТОВ

ПОЧУВСТВУЙ МОЮ НЕНАВИСТЬ

На логотипе свежеиспеченной польской студии **Destructive Creations** символично изображено грибовидное облако. Символичным оно стало сразу после выхода дебютного трейлера **Hatred**. Реакция общественности оказалась сопоставима с ядерным взрывом, а маленькая скромная команда разработчиков моментально очутилась в эпицентре очередных споров о жестокости в видеоиграх.

Непрофильная пресса обрушила на команду шквал критики (даже Forbes не остался в стороне), а почтовый ящик разработчиков буквально засыпало гневными обвинениями, призывами немедля прекратить это святотатство... и восторженными отзывами многих игроков. Чем же игра заслужила столько внимания? И действительно ли она преступила грань дозволенного? Мы пообщались с основателем студии Ярославом Зелиньским и свели воедино все, что на сегодняшний день известно об игре.

МАНЬЯК МАНЬЯКУ РОЗНЬ

«Мое имя не важно. Важно лишь то, что я намереваюсь сделать. Я всей душой ненавижу этот гнусный мир и мерзких людишек, которые, словно черви, пируют на его трупе...» — сокрушается фигура в черном кожаном плаще, неспешно перезаряжая автомат.

Вокруг — типичное логово серийного маньяка, которому плевать, что цветы на подоконнике давно завяли и превратились в труху, а стены все в плесени и затянуты паутиной. Главное здесь — стол с заряженными обоймами, осколочные гранаты и нож Боуи (с характерной формой клинка). «Пришел мой черед убивать. И пришел мой черед умирать», — с этими словами здоровяк с грязными черными патлами выходит на улицу и открывает огонь на поражение. По всем, кто случайно оказался в поле зрения.

Игроки постарше наверняка припомнят изометрический боевик **Postal**. Эта игра имела не так уж много общего со своим знаменитым сиквелом: в ней не было юмора, иронии, сатиры. А был провинциальный шизофреник, который наслушался голосов в голове и отправился злоупотреблять второй поправкой к американской конституции, цинично комментируя все содеянное. Игра была всецело посвящена массовым убийствам без цели и смысла.

И теперь у нее появилась достойная преемница. Разработчики сознались, что Postal стала для них главной иконой и источником вдохновения. Схожа и механика: мы будем в изометрической перспективе смотреть на беспредел, который устраивает главный... персонаж. Разработчики нарочно оставили его безымянным.

Прогуливаясь по окрестностям Нью-Йорка, он без зазрения совести отстреливает копов и случайных прохожих, угодивших под горячую руку. Поверженную жертву, еще подающую признаки жизни, он жестоко и с особым смаком добивает — движок Unreal Engine 4 позволяет творить чудовищные, но невероятно зрелищные жестокости. Предвосхищая брутальное «фаталити», камера берет выгодный ракурс, чтобы можно было лучше разглядеть ужас в глазах обреченного и проникнуться мольбами о пощаде. Но все тщетно, и мы знаем наверняка, что через мгновение

Половая и расовая принадлежность жертв генерируются случайным образом. Никакой дискриминации, никакого неравенства.

На более поздних этапах охотиться на антагониста начнут не только полицейские, но и военные.

Изначально мультиплеера не будет. Однако разработчики не исключают, что могут добавить его с обновлением.

Нам обещают больше пятнадцати разновидностей оружия, не считая модификаций, и шестьдесят способов выразить свою ненависть, используя «коктейль Молотова», динамит, топоры и прочие спецорудия убийцы.

хладнокровный выстрел из дробовика в затылок оборвет крик жертвы.

Ближайший ориентир — серия **Manhunt** и тамошние серийные убийцы. Но если в их действиях ощущались изобретательность и желание «играть на публику», то здесь мы имеем дело с монстром иного порядка. Все действия злодея хладнокровны, исполнены презрения и ненависти. Он засовывает дуло пистолета женщине в рот с таким видом, будто заносит тапок над омерзительным тараканом. Сразу вспоминается **The Punisher** — правда, тамошний «каратель» ненавидит и убивает исключительно преступников, а местный «чикатило» — почти всех без исключения.

ЛИМИТИРОВАННАЯ ЖЕСТЬ

И в этом — вся соль игры. Ярослав Зелиньский признается: «Я давно хотел сделать нечто вроде Postal, но мрачнее, глубже и серьезнее». На данный момент Hatred на очень ранней стадии разработки, но заявленную программу видно уже сейчас. Destructive Creations стилизовали игру под нуарный «Город грехов». Мир отрисован в черно-белой палитре, с редкими вкраплениями красок: голубая сирена полицейской машины, алая неоновая вывеска, желтые градиенты пламени, темно-бордовые брызги крови...

При этом все в высшей степени правдоподобно. Если в Postal главный герой и его жертвы выглядели нелепо и карикатурно, то в Hatred насилие предельно реалистично.

Зелиньский не без гордости отмечает, что некоторые игроки, вдохновленные дебютным роликом, даже присылают им свои идеи кровавых казней, которые, по их мнению, нужно немедля реализовать в игре. Однако разработчики ничего подобного не пропустят. Ведь пытки — слишком личная вещь. Даже интимная.

А антагонист не испытывает личной ненависти ни к одной из своих жертв. Он ненавидит всех скопом и одинаково. Люди для него — безликая толпа, предназначенная на убой, и нет смысла тратить время, усугубляя чьи-то страдания. Хотя сжечь жертву заживо все-таки можно. Авторы оправдывают это тем, что уж слишком реалистичные волпи сгорающих заживо им удалось записать, грех не использовать такой материал в игре.

Но больше всего он гордится честностью своей игры. Убийства в Hatred не станут ни лицемерным аттракционом, ни средством для достижения высшей цели вроде спасения мира. Никакого мнимого оправдания вашим действиям. Если вы запускаете Hatred — значит вы готовы почувствовать себя убийцей, и только убийцей. Не отводя взгляда, Зелиньский вопрошает: не ради ль этого мы играем в экшены, если говорить начистоту?

Hatred — эдакая бунтарская реакция на современные тенденции, навязывающие разработчикам негласную цензуру. «Надеюсь, мы покажем то, на что и рассчитывали. Что мы можем сделать любую игру, какую захотим, не обращая внимания на всех этих борцов за социальную справедливость. Ведь пока содержимое нашей игры не нарушает законы, им остается только поцеловать наши задницы», — отчеканил глава студии.

Бурная реакция общественности на один коротенький трейлер лишний раз доказывает, насколько разработчики отвыкли от этой свободы. В конце концов, Hatred не только не содержит ничего противозаконного, но и на самом-то деле остается в рамках того, что мы привыкли видеть в прочих боевиках. Достаточно подменить модели горожан террористами, и критики Hatred будут довольны. Ведь тогда мы не перережаем горло человеку, а просто восстанавливаем мир во всем мире, не так ли?

Более того, Hatred даже не претендует на звание самой жестокой игры в истории. Если помните, в **BioShock** нам разрешали убивать девочек ради «очков опыта», в **Deus Ex** никто не мешал спалить ребенка огнеметом, а в первых **Fallout** за детоубийство даже награждали особой репутацией с ироничным описанием.

В Hatred ничего подобного нет и не появится. Зелиньский объясняет это тем, что дети — невинны. Того же мнения придерживается и главный герой: дети не успели совершить поступков, за которые их стоит ненавидеть и презирать. Примерно по той же причине нельзя убивать животных, ведь и они не заслуживают ненависти.

Не имея имени и биографии, антагонист остается человеком — со своим характером, эмоциями и весьма специфической моралью. Это не бесчувственный социопат, а скорее радикальный мизантроп.

И разработчик находит это особенно забавным: по сути, игра не предлагает ничего невиданного. Она лишь делает акцент на том, чем люди обычно и так забавляются в любой другой игре с открытым миром — от **GTA** до **Skyrim**, — получив полную вседозволенность. «Мы знаем, для кого работаем, — для обычного человека, который пришел домой после длинного, утомительного, даже дерьмового рабочего дня. Он хочет просто расслабиться, сесть и выпустить пар, уничтожая уровень и всех его обитателей. И мы даем такую возможность».

УЗНАВАЕМОЕ МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Однако рано или поздно беспросветное мочилово утомит любого. И в этот момент игра должна предложить нечто большее, чем еще одну сотню ходячих мишеней, — историю. По мысли разработчиков, с этим у них тоже все в порядке. Нас заверили в нелинейном сюжете и побочных миссиях, в поисках которых придется обшаривать городок. Кстати, многие закоулки окажутся узнаваемыми. Уровни конструируют, опираясь в числе прочего на фотографии реально существующих мест, хотя каких именно — не говорят. Семь тематических зон обещают быть довольно обширными, и авторы планируют добавить автотранспорт для быстрого передвижения по «песочнице».

А еще разработчик хвастается нелинейной структурой уровней. Иными словами, смерть персонажа во время миссии не приведет к тому, что вам придется монотонно повторять одни и те же действия. «Я лично проходил наш первый уровень около сотни раз, но всякий раз это был уникальный опыт и мне было интересно». Впрочем, свое творение всегда кажется уникальным. А где на самом деле в его словах истина, а где мечты творческого увлеченного человека, мы узнаем не раньше середины следующего года.

■■■

Hatred — концентрат того, зачем люди изначально запускают игры серии GTA и другие боевики. Только здесь вы будете отыгрывать массового убийцу в отрыве от криминальной трагикомедии, спасения мира и любых других надуманных поводов. Вы будете отыгрывать массового убийцу, потому что управляете садистом, жаждущим перебить побольше народу, прежде чем убьют его самого. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первый за долгое время симулятор массового убийцы, который ни подо что не маскируется. Если вам нужно оправдание для виртуальной бойни, просто проходите мимо.

Процент готовности: 30%

ЖАНР
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
MAIL.RU GAMES
РАЗРАБОТЧИК
ALLODS TEAM
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
SF.MAIL.RU

SKYFORGE

ДАТА ВЫХОДА
2014 ГОД

САМОПРОВОЗГЛАШЕННАЯ «ИГРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ»

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Осенью **«Аллоды онлайн»** отметили пятилетие со дня официального релиза. Хотя история игры помнит несколько неприятных скандалов, постоянно выходящие обновления и одиннадцать работающих серверов говорят о том, что до смерти «Аллодам» далеко.

Сейчас **Allods Team** работает над еще одной MMORPG. Несомненно, у студии уже имеется неплохой опыт, учтены ошибки, идеи собраны в кучку. Но оценивать конечный результат будут значительно суровее, без скидок и поблажек. Готова ли к этому **Skyforge**? Это мы попытались узнать во время первой недели закрытого бета-тестирования.

ИСКУССТВО САЛАТА

Перед нами — Ланберский лес, большая общая локация, одна из многих обещанных. Здесь мы не увидим привычных деревень, где толпятся квестодатели, — все квесты мы получаем автоматически, стоит войти в обозначенную на карте область. Напрашивается сравнение с заданиями из **Guild Wars 2**: увидели заказ, истребили нужное количество врагов — вот вам награда, достаточно нажать кнопку, чтобы ее получить. Процесс прост и удобен, разве что сами задачки в начальной зоне подкачали: «активируй столько-то предметов», «убей дюжину недругов» и «убей десяток недругов и одного босса». Все как обычно.

В ключевых точках расположены порталы — одновременно точки воскрешения и транспортная магистраль. Переместиться к открытому порталу можно из любой точки карты за небольшую плату. С помощью того же портала можно войти в зоны-инстансы, из них на выбор предлагались сольные (довольно масштабные и сложные для новичков) и групповые для трех-пяти человек. Еще оттуда можно перенестись на PvP-арены.

ВСЕМУ СВОЕ ВРЕМЯ

За выполнение квестов, убийство именных боссов и прохождение инстансов мы получаем награды — камешки-искры красного, синего и зеленого цвета. Это главное «топливо» развития персонажа. За определенное количество этих искр мы открываем очередные улучшения в атласе развития, изрядно напоминающем деревья умений из **Final Fantasy X** и **Path of Exile**.

Искры мы получаем почти за все, что делаем. На красивом глобусе (он называется Информаторием) отображены все доступные на данный момент боевые зоны и награды за их освоение. Вот Кирос, городок, захваченный злобными мантидами. Освободим его сейчас — получим синие искры. Отправимся на арену — получим красные, а пока мы будем там находиться,

В Ланберском подземелье мы сражаемся с врагами, одновременно уклоняясь от сыплющихся с неба камней.

Недруги успешно прячутся в осенней листве, их присутствие выдают лишь значки над головами.

Этот мост наверняка ведет в другую локацию. Но пока что нам туда дороги нет.

Нам показали лишь небольшую часть атласа развития. Все будет намного сложнее и масштабнее.

оперативная обстановка изменится и, возможно, в Киросе начнут выдавать те же красные камешки. Или сейчас важнее разжиться зелеными? Тогда летим на остров Окки мстить за гибель отряда разведчиков. Или спускаемся в Ланберские подземелья искать пропавших археологов. Чем больше нужных искр мы заработаем, тем быстрее откроем очередную вершину и тем сильнее станет наш герой.

ЛЕНТЫ, КРУЖЕВА, БОТИНКИ

Но постойте, это что — и все награды? А как же эпические штаны, латные футболки, хвосты волков и уши жаб? Чем мы будем забивать свои рюкзаки? Почти ничем. На бесполезный хлам тратить время не стали, его просто сгребли в кучу и прозвали «мелочевкой» (что отчасти правильно), а из полезного напялить на героя можно лишь четыре колечка, не считая основного и вспомогательного оружия.

Костюмчики, которые носят наши герои, — полностью декоративные. Подобная схема экипировки прошла обкатку в **The Secret World**, а в Skyforge ее модифицировали еще экстремальнее. Долгие копания в инвентаре безжалостно отсечены, как и необходимость мотаться к торговцу.

Так что почти вся настройка осталась на совести пресловутого атласа развития и классов, которые постепенно открываются по ходу игры. Участники первого этапа ЗБТ могли опробовать в действии два класса — паладина и криоманта. К релизу обещают целый десяток специальностей, и на любую из них можно переключиться за пару секунд, одним нажатием кнопки. Теоретически развивать можно все классы одновременно, но на практике это неминуемо упрется в фантастические расходы на открытие талантов и умений и, конечно, экипировку. Не говоря уж об умении играть за тот или иной класс.

БУДУ РЕЗАТЬ, БУДУ БИТЬ

По части боевой системы игра, как нынче модно, ближе к полноценным боевикам. В основном мы будем иметь дело с группами врагов, и зачастую они играют специальные роли — непрошибаемого танка, коварного контроллера или особенно сильного бойца. Узнать, в каком порядке надо расправляться с недругами, можно по значкам над их головой.

В бою мы применяем вполне традиционные умения, нажимая соответствующие клавиши. Выделяются среди них лишь те, что подвешены на мышь, — их эффект заметно меняется в зависимости от того, как мы жмем на кнопку. У криоманта удар по одиночной цели преобразуется в снежную бурю по площади, если вместо одиночного нажатия удерживать кнопку. Паладину приходится считать удары — они складываются в комбинации. Левая, правая — удар светом, левая, левая, правая — мощный удар молний, четыре щелчка подряд — враг подбрасывается в воздух.

СЛОНОВИЙ ХВОСТ

Трудно судить о форме слона, если пощупать дают лишь хвост. Невозможно понять, много ли тут контента, особенно высокоуровневого, изучив лишь одну локацию и несколько инстансов. Но вот качество — дело другое.

Выглядит игра просто замечательно, хотя с оптимизацией пока проблемы. К минималистскому интерфейсу можно предъявить одну серьезную претензию: пока не получается воспользоваться курсором, чтобы подсветить значки действующих эффектов. О том, что делает наложенное на персонажа ослабление или усиление, можно лишь догадываться.

Зато с окнами умений, инвентаря и прочими решили не мелочиться. Прежде всего, их развернули на весь экран — весьма спорное решение, за которое легко поплатиться жизнью, если отвлечься в неподходящем месте. Правда, из наказаний за смерть пока замечена лишь необходимость прогуляться от ближайшей точки воскрешения.

Интереснее другое: в игру встроена целая социальная сеть под названием «Элинет». Не выходя из игры, можно прочесть руководства, пообщаться на форумах, посмотреть профиль любого встреченного игрока или просто погулять по страничкам встроенного браузера. Сюда же выносится чат гильдии. Все работает и за пределами игры: поучаствовать в гильдейских дебатах можно прямо из браузера.

■■■

А буквально пару недель назад, уже после того, как мы ознакомились с бетой игры, разработчики пригласили нас к себе в офис, чтобы рассказать, что значит быть богом в Skyforge. Они показали младшую божественную форму одного-единственного некроманта. Буквально за считанные секунды на наших глазах герой увеличился в несколько раз, воспарил над землей и стал похож на помесь греческого аристократа и некрона из **Warhammer 40k**. Его оружием, разумеется, была коса — иначе какой из него бог смерти?

В состав местного пантеона игроки смогут войти по ходу развития истории, но это станет лишь началом божественной карьеры. Разработчики отделывались смутными отговорками и не дали опробовать даже ту малость, что решили показать, но мы не станем кривить душой — выглядело это весьма эффектно. Проходя инстанс, герой перевоплотился и начал, так сказать, карать: мощь бога смерти, проиллюстрированная красочными эффектами, смела вражескую волну в считанные секунды.

Allods Team сравнивает «божественный» функционал с возможностями титанов из **Titanfall** — дескать, это не абсолютное орудие, но один из путей. Хочется верить. Ох и хочется. ■

«Девочка, беги, черная рука пришла за тобой!» Это не страшилка, призрачная рука весьма ощутимо поранит, если дотянется.

Будем ждать?

Дождаться Skyforge стоит хотя бы научного интереса ради. У нее есть потенциал, и главное, чтобы Allods Team не стала повторять своих прошлых ошибок. В этом случае все будет хорошо.

Процент готовности: **85%**

ДАТА ВЫХОДА
12 ДЕКАБРЯ 2014 ГОДА

АНДРЕЙ СКОЧОК

HALO SPARTAN STRIKE

МОБИЛЬНЫЕ СПАРТАНЦЫ

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
MICROSOFT
РАЗРАБОТЧИК
VANGUARD GAMES
343 INDUSTRIES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
HALOWAYPOINT.COM/EN-US/GAMES/HALO-SPARTAN-STRIKE/WINDOWS

Во вселенной **Halo** под конец текущего года царит грандиозное оживление: сборник классических частей серии — **Halo: Master Chief Collection** для Xbox One, телевизионный сериал **Halo Nightfall** за авторством Ридли Скотта и в придачу анонсированная **Microsoft** для PC и смартфонов на Windows Mobile **Halo: Spartan Strike**. Это новая игра от **Vanguard Games**, которая продолжит изыскания, начатые в прошлогодней **Halo: Spartan Assault**. Но если про первые два Halo было известно давно и много, то Spartan Strike стал сюрпризом для поклонников серии. Давайте разберемся, что это за проект и стоит ли его ждать на домашних консолях.

СПАРТАНЦЫ-ТО НЕНАСТОЯЩИЕ!

Новая игра продолжит историю Spartan Assault. События разворачиваются параллельно с канонической историей **Halo 2**: пока Мастер Чиф занят конфликтом с Арбитром, силы Космического командования объединенных наций тренируют новое поколение спартанцев.

Молодые бойцы осваивают науку борьбы с ковенантами в особой системе виртуальной реальности. Хитроумное устройство вселяет зеленых новобранцев в тела великих бойцов прошлого и в точности воспроизводит грандиозные сражения, позволяя курсантам овладеть искусством войны без риска для собственной жизни.

Подробности сюжета разработчики раскрывают очень неохотно, хотя именно история была одним из слабых звеньев оригинала. Общий хронометраж подрастет до шести часов (предыдущая часть, напомним, пробегалась за три-четыре), но мы все равно подозреваем историю в схематичности и второсортности. Как и в прошлый раз, ее расскажут в куцых заставках с движущимися картинками — не лучший вариант для такой вселенной, как Halo.

На протяжении тридцати учебных, но чертовски правдоподобных миссий нам предстоит пробиться от затерянных джунглей Новой Момбасы до бескрайних просторов мира-крепости «Инсталлейшн 03» (также известного как Gamma Halo).

И вот тут Vanguard Games учли и исправили одну из главных ошибок Spartan Assault — изобилие линейных уровней. Теперь нам будет где разгуляться: локации вплотную приблизились к традиционной песочнице в духе Halo. Поэтому неудивительно, что в парк транспорта добавили

Атаковать в лоб превосходящие силы противника — не лучшая идея, даже если вы натренированный спартанец.

С этими ребятами стоит быть аккуратными вдвойне: они предпочитают отстреливать ретивых спартанцев издалека.

Сюжетные заставки нарисованы неплохо, но отсутствие в них жизни огорчает.

Кавалерийская стрельба с двух рук, как и прежде, особенно эффективна в узких проходах и коридорах.

классический джип Vanguard, лучше прочих подходящий для долгих переездов по пересеченной местности.

КОСМОДЕСАНТ СПЕШИТ НА ПОМОЩЬ

Основная механика всецело перекочует из Spartan Assault. Перед нами снова своего рода **Alien Swarm** с поправкой на легендарную вселенную. Спартанца высаживают на карту, знакомят с заданием, а после выполнения призывают в точку эвакуации.

В промежутке вы будете заниматься самыми разными вещами: совершать диверсионные вылазки в стан врага, спасать заложников, отбиваясь попутно от наседающих со всех сторон ковенантов, выводить снайперов на огневые рубежи и кататься на разной технике, в том числе отнятой у врага.

Разработчики обещают еще несколько сюрпризов, поэтому монотонных задачек в духе «убейте всех, кто осмелился пошевелиться в вашем присутствии» должно быть значительно меньше. В прошлый раз главной забавой стали огромные танки «Гризли», на которых мы весело закатывали основные силы Ковенанта в землю. Что авторы предложат на сей раз, пока неведомо.

Для облегчения (или усложнения, кому что ближе) участи перед началом операции нужно укомплектовать бойца по последнему слову Halo-моды, выбрав подходящее для выполнения поставленной задачи оружие и модификаторы для защитного костюма. В вашем распоряжении, как и прежде, спринт и невидимость, а теперь еще и возможность телепортироваться, правда, внутри ограниченной области.

На сложность влияют и знакомые каждому поклоннику серии черепа-модификаторы, превращающие игру в забористое испытание для стойких телом и духом. Войска Ковенанта на порядок усиливаются, боеприпасы оказываются в дефиците, здоровье восстанавливается медленнее, и вдобавок исчезают экранные подсказки. Вот теперь — выживайте!

Полноприводный внедорожник Vanguard — универсальное средство как для перемещения, так и для борьбы с ковенантами.

ЛОМАТЬ — НЕ СТРОИТЬ

Тем, кто с радостью принимает этот вызов, спешим сообщить, что как минимум на планшетах и телефонах выживать станет проще. Виртуальные стики больше не привязаны к определенным точкам и появляются ровно в том месте сенсорного экрана, куда вы ткнете пальцем. Ну а в PC-версии проблем с управлением не было.

И еще одна радостная новость: разработчики нещадно выкорчевали микротранзакции. Тратить дополнительно реальные деньги на супермодную аэрографию для Vanguard или вон ту блестящую базуку больше не придется, все можно получить за внутриигровые очки опыта.

В противовес этому очень расстраивает заявление разработчиков: «Мы хотим сосредоточиться на создании максимально интересной однопользовательской игры». Иными словами, никакого мультиплеера, хотя в оригинале был вполне бодрый кооперативный режим. Соревноваться с другими игроками можно лишь в общемировом рейтинге, выполняя сюжетные миссии и особые задания. Еженедельно будут появляться новые задачки, словно в какомнибудь **World of Tanks**. А некоторые даже откроют дополнительный контент в Halo: Master Chief Collection.

■■■

Сейчас Halo: Spartan Strike выглядит работой над ошибками, во время которой наломали ноВых дров (как с тем же мультиплеером). Как мобильная игра это потенциально одно из самых стоящих приобретений зимы, но на персональных компьютерах — определенно штука на любителя. Для домашних консолей же официального анонса не было, но позднее игра почти наверняка появится на новом или старом Xbox. Во-первых, именно там обитают все ценители франшизы, а во-вторых, мы это уже видели на примере **Spartan Assault**. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение довольно успешного эксперимента Microsoft в деле создания ответвлений от их главной игровой серии. Если Vanguard Games постарается, может выйти недурно по меркам PC и отлично по меркам мобильных игр.

Процент готовности: 90%

ДАТА ВЫХОДА
2015 год

ЖАНР
Градостроительный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Colossal Order
МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
paradoxplaza.com/cities-skylines

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

РАБОТА НАД ЧУЖИМИ ОШИБКАМИ

Если прямо перед премьерой примадонна ломает ногу — свой шанс получает скромная артистка кордебалета. И эта схема работает не только в старинных водевилях, но и, как выяснилось, с градостроительными симуляторами! Хромота последней **SimCity** обеспечила фору компании **Colossal Order**, доселе державшейся на ролях второго плана. Разработчики **Cities in Motion** и **Cities in Motion 2** на выставке gamescom 2014 представили свой новый проект — **Cities: Skylines**.

Все начинается с дороги

Главной фишкой серии Cities in Motion всегда были транспортные потоки и управление ими. Мы развивали город, налаживая коммуникации, и эта система была в самом деле сложной и глубокой. Жаль, что все прочие аспекты градостроительства блекли в сравнении с ней. Но посмотрим на это с другой стороны: за отточенность схемы прокладки дорог в Cities: Skylines наверняка можно не волноваться.

Строительные инструменты в игре просты и интуитивно понятны, но возможностей дают массу. Выбираем дорогу из имеющегося набора и рисуем на карте прямые шоссе, изогнутые проспекты или вообще какие-нибудь извилистые бульвары. Провели одну дорогу поверх другой — вот вам перекресток, транспортная развязка или эстакада. Протянули над рекой — вот и мост готов.

По обочинам дорог — расчерченные на квадратики области для жилых домов, промышленных предприятий, магазинов и всяких развлекательных заведений. Их мы размечаем особой, «районной», кистью, но ее масштаб позволяет, например, сунуть в спальный район пару магазинчиков. Или пристроить между заводами ларек, пивную, а то и парк с качелями. Впрочем, никто не мешает одним движением мышки выделить огромную территорию под увеселительные заведения, сотворив эдакий Лас-Вегас, окруженный жилыми массивами.

Смущает пока только одно — пустые пространства в центре каждого квартала. Будем надеяться, что эти «проплешины» можно будет как-нибудь использовать. На это намекает то, что главный городской инженер постепенно будет осваивать особые постройки. Рано или поздно появится возможность украсить элитный район какой-нибудь достопримечательностью.

Под застройку нам отведут впечатляющую площадь в тридцать шесть квадратных километров, только не всю сразу, добавочные площадки будут открываться по мере развития вашего города. И тем не менее сравните: в SimCity приходилось ютиться на площадке размером два на два километра. На территории Cities: Skylines может разместиться девять таких городов!

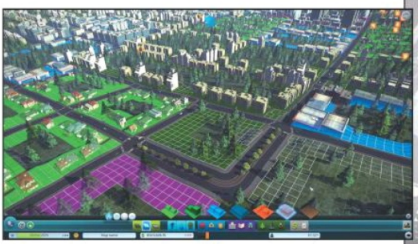
Но если задуматься... В свое время **Maxis** увеяла, что урезала пространство, чтобы оптимизировать игру для относительно слабых компьютеров. Не придется ли Colossal Order пойти тем же путем, если окажется, что широкие просторы слишком голодны до «железных» ресурсов?

Районы, кварталы, жилые массивы

Управление зонами должно стать основной механикой Cities: Skylines. Мы можем как-нибудь обозвать свежесозданные районы и задать им направление развития. Тихие особнячки, окруженные садами, облюбуют пенсионеры, тогда как молодежь потянется в районы, застроенные небоскребами.

На плотность и состав населения влияют и общественные заведения: школы, больницы, полицейские участки. Даже кладбища и крематории! Построим аэропорт — в город на-

Сложные транспортные развязки строить очень легко: берем и рисуем.



Город растет сам, мы лишь обозначаем тип зданий на участке.

Вряд ли мы скоро начнем жаловаться на тесноту. Такое пространство быстро не застроить.

Видов дорог полно — от скоростных шоссе до бульваров.

грянут туристы. Протянем метро и запустим автобусы — рабочие переберутся подальше от заводского дыма. Кстати, кроме метро и автобусов, никакие виды общественного транспорта пока не были упомянуты. Даже не верится, что собаку съевшие на городских коммуникациях разработчики этим ограничатся.

Туристы — важный источник пополнения городской казны. Правда, чтобы их привлечь, придется построить не только аэровокзал, но и нечто интересненькое. Беспроигрышный вариант — достопримечательности, и развитие города открывает некие «чудеса», на которые наверняка явится поглазеть масса гостей (уже представляем себе пирамиду вроде египетской в центре города!). А вот развитая промышленность и торговая сеть наверняка привлекут «челноков» и шопоголиков.

Но самое интересное и необычное средство влияния на развитие города — это налоги. Тут они более чем разнообразны. Регулировать налоговую политику можно для каждой области и для каждого района отдельно. В этом квартале живут безобидные бабушки и дедушки? Можно урезать расходы на полицию. Заметили, что городской парк облюбовали собаководы? Повысим налог на содержание домашних животных, чтобы скверы оставались чистыми. Город начал задыхаться от смога? Простимулируем использование альтернативных источников энергии.

Глобальное планирование также никуда не делось: нам придется снабжать город водой и электроэнергией. И тут тоже возможны варианты. Угольные электростанции относительно недорогие в эксплуатации, но уж больно коптят. Ветряные «мельницы» экологичны, но малоэффективны, к тому же с ними вечная головная боль — попробуй отыщи ветреное место среди застроенного мегаполиса! Атомная энергия всем хороша, вот только дорого обходится... и еще АЭС иногда взрываются. Наконец, чтобы возвести ГЭС, придется учитывать течение воды, которое, говорят, будет очень реалистичным, — абы где плотину не построишь. Мы же не хотим затопить собственный город?

Онлайн и офлайн

Количество инструментов и способов строить и развивать свой город определенно радует. А ведь это только исходный набор, и вскоре после релиза ждем притока новых карт, зданий, сооружений и возможностей, от реалистичных до поистине магических. И это не DLC! Одна из самых многообещающих черт — поддержка пользовательских модификаций, причем с самого выхода. Не случайно в списках чудес и достопримечательностей отсутствуют привычные Эйфелевы башни и Биг-Бены. Разработчики не сомневаются, что их оперативно нарисуют модостроители.

С помощью пользовательских модов можно будет придать безликим городам индивидуальность в меру своей начитанности. Живо представляем себе постапокалиптический город в выжженной пустыне, неоново-футуристический или сказочно-средневековый мегаполис.

А можно копнуть глубже и изменить правила игры. Не нравится возиться с кладбищами? Сделайте горожан бессмертными. Раздражает мусор? Придумайте ангелов, которые будут уносить отходы жизнедеятельности на небеса, распевая «Интернационал». Онлайновых соревнований не будет, зато в собственном городе мы сможем развлекаться на всю катушку.

Бартер творений мододелов разработчики наладят через Steam Workshop — снова откровенный кивок в сторону главного конкурента. Отсутствие поддержки модификаций, невозможность играть без интернет-соединения и крошечные карты в **SimCity 5** вызывали у общественности прорву недоуменных жалоб.

Но тут создатели явно стремятся обойти чужие грабли стороной. В общем-то для успеха команде теперь достаточно не наступать на собственные. И пока мы думаем, что им это удается. Праздничная, яркая картинка огромного города с очень разными по виду и назначению районами и с обилием милых живых деталей просто-таки окрыляет души любителей строить и развивать города.

■■■

На конференции разработчики сообщили, что просто хотят сделать градостроительный симулятор таким, каким он *должен быть*. И, похоже, в Colossal Order действительно знают, о чем говорят! И мы готовы поверить, что разбирающиеся в жанре люди на это вполне способны. ■

Будем ждать?

При всем богатстве выбора качественного современного градостроительного симулятора нам, игрокам, по-прежнему очень не хватает. Но, может статься, уже весной мы получим то, чего давно ждали.

Процент готовности: 60%

ДАТА ВЫХОДА
ИЮНЬ 2015 ГОДА

SUPERHOT

ЖАНР
ЭКШЕН, ЛОГИКА
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
SUPERHOT TEAM
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
SUPERHOTGAME.COM

АНТОН ДАТИЙ

ВНЕВРЕМЕНИ

Небольшая комната с белыми стенами. Передо мной лежит кольт, чуть дальше я вижу красного человечка, наводящего на меня дуло своего пистолета. Достаточно одного мгновения, чтобы податься вперед и схватить оружие со стола...

Увы, слишком поздно — враг нажал на спусковой крючок, и я замираю, чтобы спокойно попрощаться с жизнью. В этот же момент время останавливается, а вместе с ним останавливается и все вокруг. И только пуля продолжает медленно двигаться по воздуху. Подавшись в сторону, я с легкостью от нее уклоняюсь, затем прицеливаюсь и точным выстрелом пробиваю череп негодяя.

По словам авторов, идея **Superhot** пришла в их головы во время творческого конкурса **7 Day First Person Shooter** (это когда независимые разработчики формируют команду и за определенное время обязаны представить рабочий прототип оригинального шутера). Superhot должна была стать именно таким проектом — по-настоящему выделяющимся среди остальных. Идея скрестить динамичную стрельбу и стратегическое планирование вылилась в первую рабочую демоверсию, которая взорвала интернет, да так, что окна браузеров задрожали. Проект получил несколько наград в инди-сфере, широкую огласку и даже дождался похвалы от самого Клиффа Блежинского, создателя **Gears of War**, который в свое время тоже здорово встряхнул жанр боевика.

БЫСТРЕЕ ПУЛИ

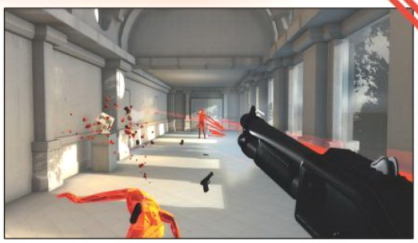
В действительности шутером Superhot кажется лишь на первый взгляд. На деле это самая настоящая головоломка, в которой привычная механика стрельбы используется с совсем неожиданной стороны. Основная концепция выражается в самом начале броским заявлением: «Время движется только тогда, когда движетесь вы». После этого первичная ассоциация с эффектным замедленным уничтожением врагов в **Max Payne** отпадает.

Каждый уровень — комната, в которой постепенно появляются враги. С укрытиями напряженка, от пуль можно только уворачиваться. Нет и восстановления здоровья — убивают с одного попадания. Вместо аптечек — остановка времени. Заметили, что в вас стреляют, — замрите, проследите за траекторией пули, спокойно продумайте последовательность своих действий на ближайшие две-три секунды, небольшими шажками уклонитесь от выстрелов и продолжите смертельный танец. Повторять до победного. Или до смерти. Ведь со временем пули начинают лететь буквально со всех сторон.

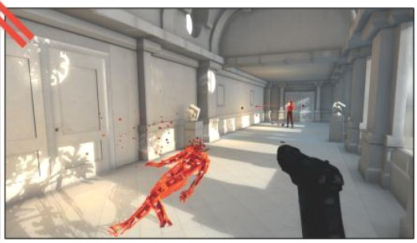
При том, что облик врагов нарочито схематичен, каждая перестрелка в Superhot выглядит невероятно эффектно, на ум сразу приходит сравнение с «Матрицей» или «Эквилибриумом». Жаль только, невозможно податься назад и облететь персонажа, зачарованно любуясь тем, как красиво возле его уха пролетает «смерть». Впрочем, что-то подобное можно будет сделать в грядущем **Quantum Break**, — **Superhot Team** стоило бы обратить на этот блокбастер, где используются смежные идеи, пристальное внимание.

Цветовая гамма у игры, что и говорить, впечатляющая. Местами даже навевает воспоминания о Mirror's Edge.

В такой ситуации приходится нелегко: чтобы увернуться сразу от трех пуль, нужно изрядно подумать.



В трейлере промелькнула не только катана, но и вот такой дробовик. Скоро узнаем, что еще добавится к арсеналу Superhot.



Убитые враги эффектно рассыпаются на части, словно стеклянные статуэтки.

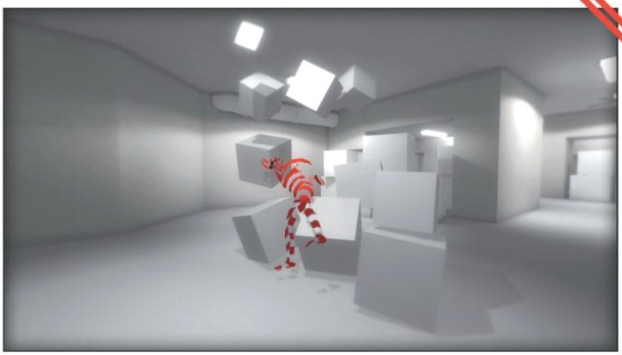
С другой стороны, есть подозрение, что героя как такового здесь нет вовсе, и это вы, игрок, местное главное действующее лицо. Ибо пистолет, из которого приходится стрелять, никто не держит, он просто парит в воздухе.

Враги снова и снова возникают из ниоткуда и уходят в никуда, рассыпаясь на осколки, как если бы они были сделаны из стекла. Вокруг разбиваются оконные стекла, пули свистят и тут же замедляются до скорости подбитой улитки, а в центре этого ада — игрок, то и дело подбирающий новые пистолеты (перезаряжать оружие нельзя), перебегающий от одного укрытия к другому и расправляющийся со всеми вражескими агентами, какие только возымеют наглость встать у него на пути. Вспоминается сцена из «Особо опасен», где главный герой мчится по фабрике, с двух рук стреляя во все, что подвернется под руку. Здесь дела обстоят примерно так же: с меньшими масштабами, но уровень адреналина в крови повышается ощутимо.

И самое главное: как только вы нащупываете нужный ритм, оторваться от Superhot становится почти невозможно. Даже короткая демоверсия увлекает с головой — оригинальных заигрываний со временем и шикарного минималистского арт-дизайна для этого оказывается вполне достаточно.

УСПЕХ КАК ПРЕДТЕЧА ЕЩЕ БОЛЬШЕГО УСПЕХА

Когда игру одобрили на Steam Greenlight, авторы отправились на Kickstarter, попросили сто тысяч долларов на завершение полноценной разработки и в итоге собрали аж в два с половиной раза больше — все двести пятьдесят тысяч. Что важно, уже тогда на сайте красовался рабочий прототип — в него можно поиграть и сейчас, причем прямо в браузере. Пока доступна всего парочка совсем простых уровней, которые лишь знакомят с азами механики, но у разработчиков, разумеется, поистине наполеоновские планы.



Минималистский кубический дизайн уровней не подразумевает укрытий и перекатов. Зачем трусливо прятаться за табуреткой, когда можно эффектно сделать шаг в сторону и пуля пройдет мимо.

Помимо очевидной работы над анимацией, графикой, звуком, а также добавления новых видов врагов и оружия (в трейлере была замечена катана, которой можно разрубать пули прямо в воздухе!), планируется полноценная сюжетная кампания. Авторы делают акцент на том, что Superhot станет не просто набором уровней для демонстрации занятной механики, но и интересной историей. Собранных во время кампании на Kickstarter денег хватит и на несколько таких приятных бонусов, как поддержка Oculus Rift, бесконечный режим «арены», возможность прямо в игре записывать ролики — отличный подарок будет любителям скоростных прохождений. Не хватило только на редактор уровней. Но тут в дело вмешалась **Microsoft**, которая на минувшей gamescom 2014 продемонстрировала игру журналистам во время своей пресс-конференции и наверняка подсобит разработчикам. В обмен на версию для Xbox One.

Во время своего выступления авторы пролили свет заодно и на некоторые из уровней, которые появятся в полной версии игры. Например, планируется сцена перестрелки в движущемся поезде, в лифте и на крыше небоскреба под проливным дождем (очевидный реверанс в сторону **Max Payne**). Простор для творчества невероятно обширный, и теперь главное — выжать максимум из любопытной идеи.

■■■

На данный момент игра выглядит очень свежо, уже давненько мы не видели проектов с «временными» механиками. Но ближайший родственник Superhot вовсе не обозначенные выше блокбастеры, а инди-платформер **Braid** Джонатана Блоу, в котором были уровни, где работали отчасти схожие законы: время можно было перематывать назад и вперед. Однако в шутерах ничего подобного не было давненько, так что тема однозначно выигрышная.

Денег на реализацию идей у разработчиков предостаточно, амбиций — и того больше. А значит, к релизу занятная инди-безделица может превратиться из хитроумного концепта в полноценную и очень необычную игру. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Superhot вполне может стать выдающейся смесью шутера и головоломки. Оригинальная механика с остановкой времени и великолепный минималистский арт-дизайн прилагаются.

Процент готовности: 60%

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Intel Core i3-530 2,93 ГГц, 6 ГБ, 1 ГБ видео
Желательно: Intel Core i5-2500K, 3,3 ГГц, 8 ГБ, 4 ГБ видео

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

Жанр
Экшен
Издатель
Activision
Разработчик
Sledgehammer Games
High Moon Studios
Raven Software
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One
Сайт игры
callofduty.com

КТО ТЫ БЕЗ ЭКЗОСКЕЛЕТА?

ЯН КУЗОВЛЕВ

Современная **Call of Duty** иногда впадает в рефлексию. В свои яркие моменты серия запускает назидательные сцены катастрофических масштабов, взрыв ядерной бомбы и авария на МКС здесь соседствуют с человеческим бессилием перед предательством. В этом контексте **Advanced Warfare** делает все правильно: сначала в лицо летит кусок действующего атомного реактора, потом мы наблюдаем за смелыми научными экспериментами в концлагере.

Что Advanced Warfare делает еще правильно — дает устоявшимся правилам в серии такой аугментированный пинок под зад, что становится даже неловко за прошлогодние упражнения с элитным партизанским отрядом.

Новая война для Call of Duty разворачивается в непростых условиях. Далеко позади хищно скалит зубы относительно футуристический **Black Ops 2**. Неактуальный **Ghosts** в самый ответственный момент почему-то включает беспомощную бондовскую космическую перестрелку из «Лунного гонщика» и рассеянно разводит руками. Над всем этим на реактивном двигателе проносится пилот из **Titanfall**, — он вне сценарных рамок и сквозь зубы цедит что-то про «вертикальную архитектуру».

В этой ситуации Advanced Warfare остается только одно — снова обстоятельно объяснить, кто здесь король формата, что заставляет сидеть перед экраном несколько часов подряд с открытым ртом. Как в первый раз, когда мы прыгали с тонущего корабля на вертолет и наблюдали за тем, как расползается ядерный гриб по иранскому городу. Только с новыми, бьющими кувалдой аргументами, которые не дают выдохнуть.

Без мозгов

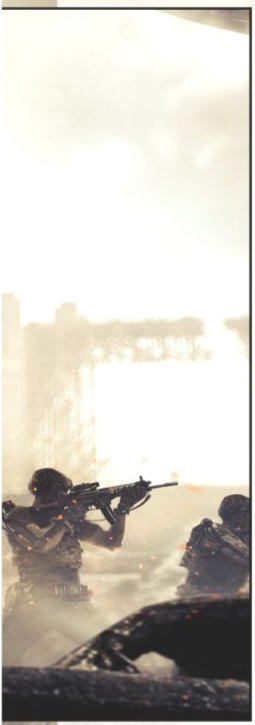
В 2054 году по версии **Sledgehammer Games** случатся три важных события: солдаты начнут сражаться в экзоскелетах, танки научатся шагать, а услуги частных военных организаций станут основным способом решения конфликтов между странами.

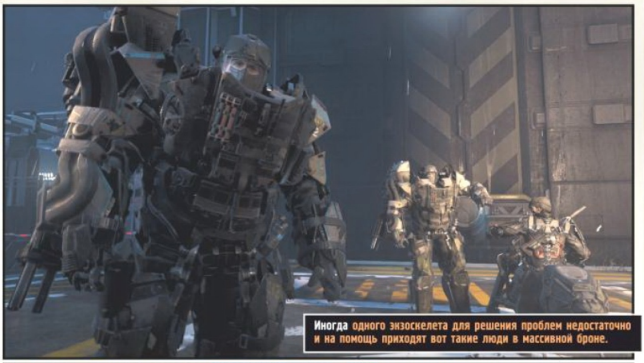
В других новостях: Северная Корея наконец-то преодолела вечную тоску и решила немного пострелять в Сеуле, США до сих пор ведут борьбу с террористами — в частности, с радикальной ячейкой под руководством Иосифа Чхеидзе, которого спонсируют чеченские сепаратисты. Противостоять угрозе Америке помогает организация «Атлас» во главе с амбициозным визионером Джонатаном Айронсом, в чьем распоряжении личная армия и самые продвинутые военные технологии.

Чем это обернется и каким образом закончится — совсем неважно, потому что Call of Duty больше не про историю, а способ ее подачи. Ты постоянно куда-то бежишь, в кого-то стреляешь и находишься в эпицентре важных событий. По ту сторону экрана вышагивают танки, люди в экзоскелетах прыгают в несколько раз выше своего роста. Взрываются мосты и вертолеты, паникующего солдата рядом с тобой на всех парах сминает рейсовый автобус. В отдельные минуты покоя персонаж Кевина Спейси читает очередной страшный монолог, а ослепительно чистое небо расчерчивают следы десантных модулей. Ну все, будущее окончательно наступило.

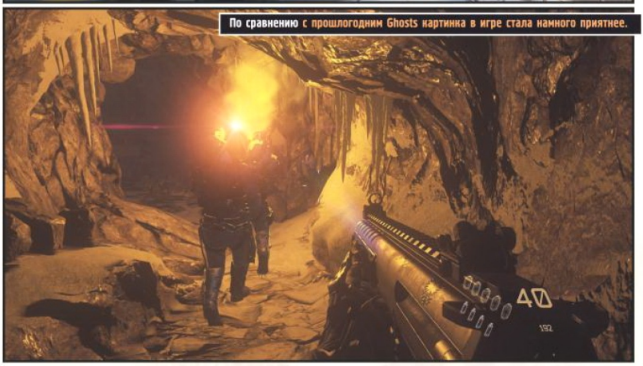
Без стоп-кадров

Рациональное объяснение, почему одиночный режим Advanced Warfare вызывает у игрока правильные ощущения, приходит на ум не сразу. Новая игра идеологически ничем не отличается от Ghosts или **Modern Warfare** — во всех современных Call of Duty всегда есть на что посмотреть и в кого пострелять. Это гарантированный аттракцион, где перед глазами разворачиваются сцены атомных масштабов. При этом





Иногда одного экзоскелета для решения проблем недостаточно и на помощь приходят вот такие люди в массивной броне.



По сравнению с прошлогодним Ghosts картинка в игре стала намного приятнее.

одна игра считается хорошей, а вторая невыносимо грустной. Отчего так выходит — самый важный вопрос.

Вот ответ. Заниматься чем-то одним больше пяти минут, останавливаться и буксовать — для такой игры не комильфо. Прошлогодняя Ghosts по всем внешним признакам должна была стать классным, зрелищным проектом. Она помещала тебя в разные необычные и теоретически веселые условия. Даже в космос запускала, но почти никогда радикально не меняла настроение и ситуации внутри отдельно взятой миссии. Смотришь на звезды и паришь в невесомости, а сам только и думаешь, как бы изобретательнее застрелиться от скуки.

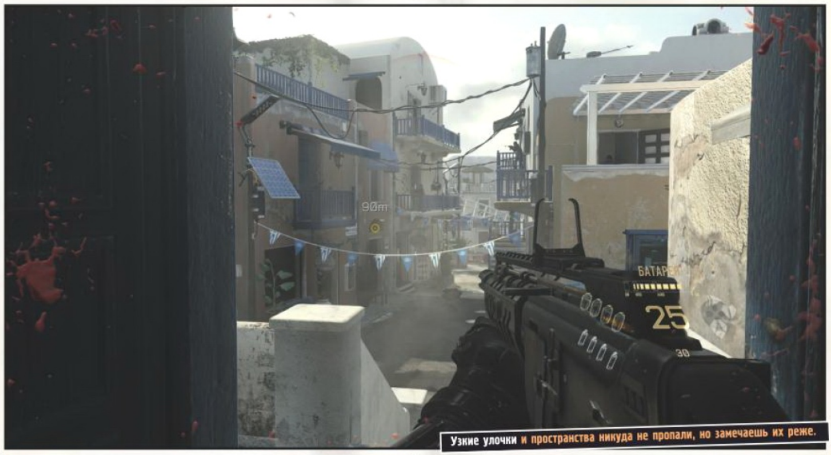
Игра слишком сильно затягивала сцены: на тебя все бегут и бегут безликие болванчики, ты в них стреляешь и понемногу сам начинаешь рефлексировать. В тот момент, когда все безобразие нужно прекратить и как следует встряхнуть игрока, сменить условия и перенести перестрелку в другое место, Ghosts не останавливалась. Ты раньше времени осознавал, что находишься в тупом виртуальном тире. Для Call of Duty это непростительно — нужна постоянная смена впечатлений, как в клипе.

При этом в истории про элитный партизанский отряд был проблеск надежды — эталонная миссия с диверсией на базе Федерации. Операция начинается в лесу, мы устраняем конвой, примериваем на себя чужую форму и бесшумно проникаем на территорию. Предательски расстреливаем охрану внутри комплекса, проникаем в хранилище, там устанавливаем дрель и в открытую отражаем атаку толпы злых натренированных людей. Потом без лишнего шума, снова переодевшись, аккуратно выходим из здания. На полу черные полиэтиленовые пакеты, персонал встревожен внезапным нападением. В какой-то момент план идет наперекосяк, и вот мы становимся участниками погони по тонкому льду. Все ритмично, одна сцена быстро сменяет другую, в память врезаются мощные визуальные образы, клип работает.

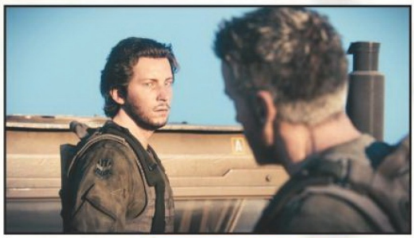
После этого становится очевидно, как поступает Advanced Warfare. Она не выстраивает уровень вокруг одной механики или идеи, а постоянно выдергивает игрока как раз перед тем моментом, когда он теоретически должен заскучать. Сценарий в новой войне — как один большой и правильно поставленный шестичасовой клип.

Это игра для рептильного мозга, она задает настолько сумасшедший темп, что любое незначительное промедление, которое в других шутерах воспринимается спокойно, здесь начинает дико раздражать. Вспомните, как в **God of War** Кратос находился в состоянии перманентного гнева, — он постоянно напряжен и зол. Ярость и нетерпение настолько сочились из воина Спарты, что это немного утомляло игрока. В Advanced Warfare роли меняются. Пока вы вырываете людей из массивных костюмов и с размаху впечатываете их лицом в асфальт — все хорошо. Пока вы прыгаете с крыши одного фургона на другой во время скоростной погони — все хорошо. Как только вас заставляют немного передохнуть, посмотреть на забродшенный Детройт или прокатиться на ховербайке без лишней стрельбы — становится немного тоскливо. Кому нужно спокойствие, когда тебе в других сценах вручают самый настоящий боевой лазер, а потом дарят крюк, с помощью которого можно маневрировать по уровню с такой же грацией, как Темный рыцарь из **Arkham City**?

В итоге после шести часов непрерывного действия хочется пойти под холодный душ, а потом свернуться в позу эмбриона и долго-долго смотреть в одну точ-



Узкие улочки и пространства никуда не пропали, но замечаешь их реже.



Невероятно красивыми CG-роликами занималась контора Digic Pictures — вы наверняка их помните по трейлерам к Assassin's Creed.

Сцены погонь в AW интерактивные, и чаще всего на технике есть какое-нибудь оружие, с которого можно пострелять.

ку, пока в ушах не утихнут звуки взрывов, а перед глазами перестанут мелькать клиповые сцены.

Без тормозов

Действовать внутри безумного клипа придется немного в других условиях, чем прежде. Герой облачен в экзоскелет, поэтому, когда вокруг творится безумие, он движется по этому хаосу с удвоенной скоростью. Быстрый спринт, реактивные прыжки в сторону или в высоту — для «горизонтальной» Call of Duty ощущения непривычные. Вместе с повышенной маневренностью меняется вся постановка перестрелок, ты быстро меняешь укрытия и уходишь от опасности. Advanced Warfare уже выходит на какой-то супергеройский уровень: прыжки в несколько раз выше своего роста, нечеловеческая сила — здесь в порядке вещей оторвать дверь у автомобиля, чтобы прикрываться ей от огня, а потом как следует запустить в сторону обидчика.

Гибкость в устройстве экзоскелета открывает владельцу набор важных функций и вспомогательных фокусов — оптический камуфляж, непробиваемый ростовой щит, радиоуправляемый дрон, — солдат будущего адаптируется к любой ситуации, но чаще всего за него это делают сценаристы. Там, где нужна невидимость, ты ей и пользуешься, в остальных ситуациях придется воевать без камуфляжа. Радиоуправляемый дрон появляется несколько раз за игру, произвольно выпустить его на толпу противников нельзя. Другие функции, вроде дезориентирующего врагов резкого звукового удара или инъекции адреналина, от которой время и пространство начинают восприниматься единой тягучей массой, можно применять периодически.

Война поменялась в мелочах, и где-то идеи новых гаджетов перекликаются с будущим по версии Black Ops 2: прицелы подсвечивают врагов, определяют, ранен противник или убит. Отдельная история здесь с гранатами — их два типа, но каждая многофункциональна, между эффектами переключаешься на лету, в зависимости от ситуации на поле боя. Вспомогательные снаряды могут выводить из строя электротехнику, работать как обычная светошумовая граната или сканировать пространство и прячущихся за укрытиями врагов. С боевым снарядом все немного проще — он либо самонаводится, либо работает как обычная граната и может взрываться как при прямом контакте, так и через некоторое время.

Не стоит воспринимать эти новые штуки как откровение. Общая идея с экзоскелетами, титанами, реактивными ботинками — это одна большая мечта вернуть в жанр ту динамику и движение, которая раньше была в **Unreal Tournament** и других злых шутерах, но почему-то забылась. Все гаджеты, умные гранаты, быстрый стрейф и высокие прыжки намного интереснее смотрятся в многопользовательском режиме.

Как раз там их влияние сильнее, чем в сингловой истории. Новые трюки как следует встряхивают метаигру: снайперам теперь живется немного сложнее, их оппоненты больше не бегают с одинаковой скоростью. Перестрелки на средних и коротких дистанциях несут в себе больше сюрпризов — в мультиплеере повышенная маневренность и новоприобретенная свобода ощущается особенно отчетливо.

Без свободы

Эти механики хорошо работают и давно себя зарекомендовали

Что может случиться с нестабильным реактором в Call of Duty? Он взорвется.

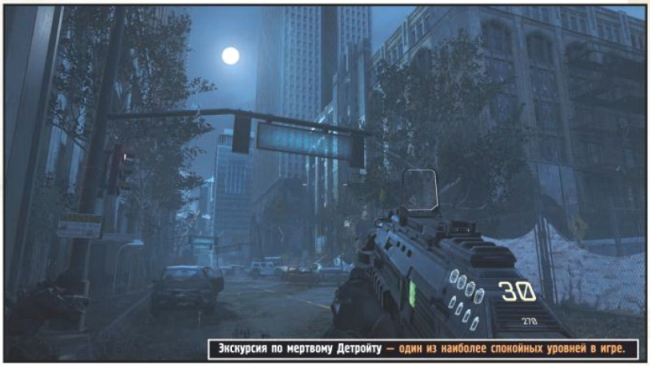
За штурвалом истребителя вы проведете всего пару минут, но впечатлений хватит на целый день.

на открытых картах. Совсем другой вопрос, как это получилось реализовать в сценарии. У одиночной игры иная структура — под экзоскелет и ту свободу, что он дает, нужно менять архитектуру уровней.

С этим в Advanced Warfare не спешат и поступают осторожно: локации стали просторнее, появилось место для маневров, но идейно это все та же линейная Call of Duty с постановочными перестрелками. Игра начинает экспериментировать с формой ближе к концу, выпуская нас на небольшое открытое пространство или включая нелинейный стелс-эпизод, который работает по отдельным правилам.

С другой стороны, когда в Advanced Warfare решают показать очередную вариацию заскриптованной «чернобыльской» миссии, то любой шаг влево или вправо, любое неосторожное движение автоматически приводит к гибели. Даже в том случае, когда вроде бы у тебя есть все шансы на победу.

Когда в Modern Warfare тебя просят не тревожить собак или не шуметь в лагере, теоретически можно ввязаться в бой и выйти из него победителем, игра даже дает для этого инструменты и разрешает импровизировать. В жесткие рамки игрока помещают только во время заведомо проигрышных ситуаций: если на тебя едет танк и рядом травой шелестит отряд недружелюбных бойцов, недовольно рассуждать о свободе становится как-то неуместно.



Экскурсия по мертвому Детройту — один из наиболее спокойных уровней в игре.

Advanced Warfare дает в руки игроку все возможности для импровизации, но достаточно часто ограничивает его. С одной стороны, это необходимо для правильной работы того самого клипового формата — нас намеренно не задерживают и активно подгоняют вперед. С другой — Call of Duty понемногу становится той игрой, в которой хочется экспериментировать, но по понятным причинам ей никогда не выбраться из экзоскелета.

■■■

На современные Call of Duty принято смотреть с долей скепсиса, но ежегодное упражнение в зрелищной стрельбе несет в себе еще дополнительную функцию. Стоит только человеку, который никогда в жизни не видел шутеры, сесть за Advanced Warfare, как он совершенно точно потом будет смотреть в пустоту, хлопать глазами и не понимать, как такой мощный пласт массовой культуры прошел мимо него.

Для вас, возможно, проводниками в светлый мир видеоигр были уродливые бурые черти из **Doom** или недружелюбные спецназовцы из **Half-Life**, — а теперь представьте, каково будет человеку в безумном шестичасовом клипе про экзоскелет и Кевина Спейси.

Забитые чернилами стерильные бородатые веганы из Ghosts с самого начала игры ныли: «We've always had the power. Not anymore». То есть метафорически передавали все катастрофическое состояние серии к прошлому году. На фоне их томных переживаний новая игра сразу заходит с козыря: «Power changes everything», — и потом смело запускает вам в лицо ядерный реактор. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Быстрый и злой Call of Duty. Это до сих пор игра, где важнее стрелять, чем думать, но едва ли это недостаток — размышлять о посторонних вещах у вас почти не будет времени.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,0

«ОТЛИЧНО»

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

Я ХОЧУ БОЛЬШЕ CALL OF DUTY

Кому можно поручить еще один милитари-шутер

Основатели студии **Sledgehammer Games** когда-то давно придумали хоррор **Dead Space**, но после его выхода отправились из **Electronic Arts** в **Activi-sion**. Если бы им доверили сделать **Call of Duty** уже тогда, серия могла измениться до неузнаваемости. Был готов даже прототип — мрачный шутер от третьего лица про вьетнамскую войну. Значительная часть геймплея прошла бы в темных коридорах подземных бункеров, а история бы часто ссылалась на фильм «Апокалипсис сегодня».

Проект заморозили, а разработчиков посадили рядом со студией **Infinity Ward** выбивать из головы остатки Dead Space и срочно помогать делать настоящую Call of Duty. Их самостоятельным дебютом стал проект **Advanced Warfare** — дальше всех заглянувшая в будущее Call of Duty, с экзоскелетами, умными гранатами и войной частных армий.

Мы решили помечтать, что случится, если и другие известные разработчики приложат руку к серии.

Call of Duty: The Wolves of Freedom

Глава студии **Jima Hujima** подозрительно напоминает Курта Рассела времен «Побега из Нью-Йорка». Еще вчера о его команде никто не слышал, а сегодня она делает для Activision новый амбициозный проект **The Wolves of Freedom**, необычный шутер от первого лица про Северо-Восточный Китай конца Второй мировой войны. Возможно, проект станет новой франшизой для Activision, потому что очередная Call of Duty так и не была анонсирована, хотя по традиции прошлых лет уже пора.

Конечно, самые хардкорные геймеры заподозрили в этом неладное, но даже они были удивлены, узнав, что Jima Hujima — фикция. Когда в финале дебютного трейлера над строчкой The Wolves of Freedom появилось лого Call of Duty и на сцену вышел Хидэо Кодзима, автор серии Metal Gear и недавней Silent Hills, в шоке были все.

По сюжету, после Второй мировой войны лучшие ученые стран Оси основали на северо-востоке Китая государство Маньчжурия Хилдз, чтобы завершить начатую разработку супероружия. Страны-союзники собрали отряд из самых отчаянных бойцов своих армий, назвали его «Волки свободы» и поручили миссию остановить беглых ученых. Воодушевленные победой главы стран ждали, что миссия будет выполнена за пару дней.

Естественно, все пошло не так. Почти все члены отряда «Свободные волки» встали на сторону Маньчжурии Хилдз, и только один солдат остался верен своему долгу. За него и предстоит играть. Впервые в Call of Duty появятся боссы с суперспособностями, будет невероятно много текста, а зубодробительный экшен не остановится даже на долгих кат-сценах.

ЕСЛИ CALL OF DUTY СДЕЛАЕТ ФИЛ ФИШ (FEZ), ЛЮДИ, НАКОНЕЦ, БУДУТ ЗНАТЬ, КТО ОН ТАКОЙ. НО ИГРА ВСЕ РАВНО НЕ ВЫЙДЕТ, ПОТОМУ ЧТО ФИЛ ФИШ ОБИДИТСЯ.

В CALL OF DUTY ОТ АВТОРОВ DEAR ESTHER ВАМ ДАДУТ ТОЛЬКО ПАТРОНЫ, А ПАРТНЕРА С ВИНТОВКОЙ ТАК ДО КОНЦА ИГРЫ И НЕ УБЬЮТ.

Высокотехнологичный милитари-шутер.

Партизанский милитари-шутер.

ПИТЕР МОЛИНЬЕ (FABLE, GODUS) ПООБЕЩАЕТ ЛУЧШУЮ CALL OF DUTY В ИСТОРИИ, НО У НЕГО НЕ ПОЛУЧИТСЯ.

Call of Duty: The Wolves of Freedom достаточно брутальная и драматичная игра, но японский мастер смог и ей придать долю своего фирменного абсурда. Например, по Маньчжурии до сих пор бегают мамонты и в их говне можно утонуть.

Call of Duty: Cute Killer

Call of Duty: Cute Killer стала экспериментом последней надежды для Activision. Они достаточно давно заигрывают с кинематографом: обладатель «Оскара» Стивен Гейган писал сценарий к **Call of Duty: Ghosts**, Кевин Спейси играл злодея в Advanced Warfare. Новую часть сделал Дэвид Кейдж (**Heavy Rain**) — человек, который, по мнению компании, лучше всех знает, как создать нечто между игрой и фильмом. Французский геймдизайнер согласился работать только при условии полной творческой свободы. Решение Activision дать согласие стало роковым для проекта.

Как изменилась Call of Duty в Cute Killer, вы заметите с самого начала. Вместо традиционного обучения стрельбе и основным механикам вы на протяжении часа будете впитывать быт обычного американского солдата. Просыпаться по команде, заправлять кровать с помощью незамысловатых QTE, маршировать, вовремя нажимая кнопки, и отжиматься, когда сделаете что-то не так.

Когда в руки впервые попадет оружие, это только полпути до первого выстрела. Сначала вас научат собирать и разбирать автомат с помощью плавных движений стиков. К сожалению (или к счастью), прицеливание осталось в прошлом. Бой в Cute Killer — это лишь набор пафосно срежиссированных сражений; даже погладить кота на развалинах будет сложнее, чем вырубить трех амбалов в ближнем бою.

После тренировочного лагеря сюжет начнет лихо закручиваться. В самом разгаре новой мировой войны на Землю обрушится вторжение инопланетян, на борьбу с ними выйдет армия роботов тайного правительства, а к кульминации из морских глубин поднимутся древние монстры для защиты своей планеты.

Конечно, в конце бремя спасения мира и тяжелый выбор лягут на вас. И уже на финальных титрах вы, возможно, вспомните, что начиналась Cute Killer вполне безобидно.

В CALL OF DUTY ОТ NAUGHTY DOG ВЫ БУДЕТЕ ПОДСАЖИВАТЬ ПАРТНЕРА НА УСТУП ЧАЩЕ, ЧЕМ СТРЕЛЯТЬ.

ЕСЛИ CALL OF DUTY СДЕЛАЕТ ХИДЗЮКА КАМИЯ (DEVIL MAY CRY, BAYONETTA), ТО ИГРОКИ БУДУТ ОБИЖЕННЫЕ УХОДИТЬ ИЗ ИНТЕРНЕТА И АНОНИМНО ЖАЛОВАТЬСЯ НА ОСКОРБЛЕНИЯ ЗА ПРОСЬБУ ПОНЕРФИТЬ ОРУЖИЕ.

Call of Duty: Зов долга

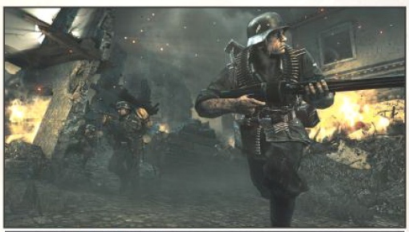
Неделю назад на площадке Kickstarter начался сбор средств на игру «**Call of Duty: Зов долга**» от команды бывших разработчиков культовой игры S.T.A.L.K.E.R. Эта новость сразу попала на главные полосы почти всех игровых изданий, но, к сожалению, только из-за скандалов, которые проект разжег.

Сперва началась ссора с другими бывшими разработчиками S.T.A.L.K.E.R. Те тоже собирают деньги на свой проект «**Battlefield: Чистое поле боя**», но утверждают, что авторы «Зова долга» на самом деле не имеют к «Сталкеру» никакого отношения, да еще и украли концепт-арты, наработки и элементы движка.

Третья, наиболее известная команда, где точно работают бывшие разработчики истории про радиацию и костры, заявила, что вокруг враги и самозванцы, которые просто привлекают к себе внимание. Единственная, по их словам, игра, которую стоить ждать поклонникам вселенной, — это их **Middle-earth: Shadow of Chernobyl**, где герой попадает в сказочное средневековье в результате аварии на Чернобыльской АЭС.

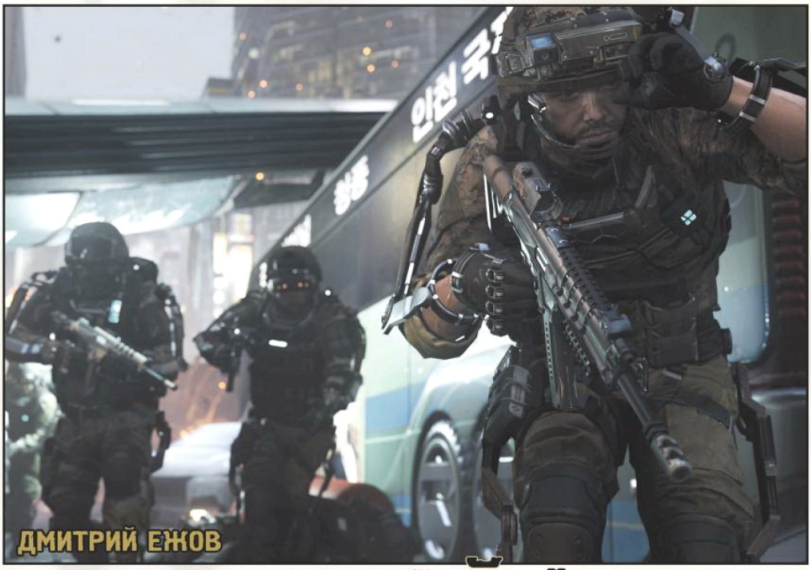
Когда скандал набрал достаточно шума, Activision, EA и Warner Bros. заинтересовались проектами, но все бывшие разработчики S.T.A.L.K.E.R. отрицают обвинения в свой адрес.

Напомним, что авторы «Call of Duty: Зов долга» собирают сорок тысяч долларов. По сюжету игры, мировая война привела к ядерной катастрофе, но не закончилась. Страны продолжают воевать в условиях постапокалипсиса. Это будет шутер в открытом мире, с транспортом, кострами и душой. Авторы обещают добавить все, о чем только попросят игроки, потому что их собственный супердвижок не имеет никаких ограничений. Литературный конкурс среди фанатов уже начался. ■



Исторический милитари-шутер.

Грустный милитари-шутер.



ДМИТРИЙ ЕЖОВ

НЕПРЯМОЙ КОНТРОЛЬ

Частные военные организации в популярной культуре

Образ солдата-наемника в массовой культуре за последние полвека был сформирован практически заново, причем во многом его развитие происходило в такт с укреплением позиций PMC на глобальной арене. Убедиться в изменениях можно на примере простых аналогий. Скажем, оспорить разницу между контракторами времен второй половины холодной войны и частными армиями XXI века не менее сложно, чем убедить кого-нибудь в сходстве боевика «Дикие гуси» (1978) и комедии «Солдаты удачи» (2012). Попытка привести к общему знаменателю фигуру ирландского наемника Майкла Хоара (до локальных конфликтов 1960-х участвовал во Второй мировой войне) и частную армию Blackwater (выполняет заказы с 1997 года), вероятно, потребует еще больших усилий.

Хоара, при всех его сомнительных подвигах — например, попытки свержения власти на острове Маэ (для конспирации солдат по прозвищу Безумный Майк представил отряд своих людей игроками в регби), многие считают в первую очередь героем а вовсе не преступником, справедливо осужденным когда-то на десять лет тюрьмы. Наемник консультировал съемочную группу военного блокбастера, его мемуары (к примеру, Congo Mercenary) пользуются успехом во всем мире. Даже момент из карьеры Безумного Майка, когда тот во время обучения молодых засунул пленному в подмышки по гранате и успел удалиться, прежде чем человека разорвало в клочья, некоторые журналисты сегодня вспоминают в своих текстах с чувством, пугающе похожем на некий вид умиления.

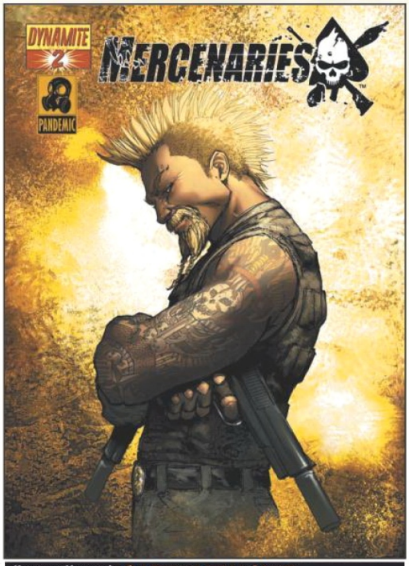
Частная война

Какие мысли посещают нас сегодня, стоит нам только услышать название охранного предприятия-гиганта Эрика Принса? Возможно, в памяти всплывают подробности новостных сводок о недавнем появлении бойцов Academi (бывшая Blackwater) под Луганском. Кто-то сразу вспоминает про убийства подрядчиками компании мирных жителей в Ираке несколько лет назад. Большинство, скажем, в курсе такой истории: молодой человек арабской наружности поднес мобильный телефон к уху, американские солдаты приняли юношу за террориста с детонатором в руке… плюс еще одна невинная жертва. Да что там! Фактический расцвет фирмы случился на фоне великих трагедий — той же войны в Ираке и особенно событий 11 сентября 2001 года. До этого Blackwater состояла всего из шести человек, а уже в 2012-м ОАЭ предлагает Эрику Принсу полмиллиарда долларов в обмен на защиту нефтепроводов и небоскребов страны от возможных атак террористов. Что называется, бизнес на костях.

Здесь, разумеется, легко озвучить ряд факторов, прямо или косвенно влияющих на восприятие. Одни события случились сорок лет назад, другие относительно недавно или происходят сегодня, на глазах у некоторых из нас. Подавление язычников Симба на территории Африки не совсем то же самое, что операции американцев в Багдаде. В конце концов, ни Майк Хоар, ни возглавляемое им некогда подразделение «Командо 5», ни прочие известные сегодня наемники (Боб Денар, Дэвид Стирлинг, Жан Шрамм и т.д.) вместе со всеми их подведомственными людьми — и близко не гигант Blackwater, давно и прочно существующий в парадигме миллиардного бизнеса частных военных компаний.

Еще один важный момент. Дело в том, что PMC в глобальной картине вещей давно перестали быть исключением. Сегодня это могучая сила (подобных организаций в мире полтысячи),

Безумный Майк договаривается о чем-то важном.



К выходу Mercenaries был приурочен отдельный комикс.

выступающая в некоторых случаях наравне с регулярными армиями стран, при этом контракторы отвечают лишь перед своими акционерами, не попадают по ряду причин под действие Женевской конвенции о наемничестве и могут в случае критического нарушения правил и законов страны пребывания просто уехать к себе домой. Угрозу для бизнеса руководители компаний способны ликвидировать, банально сменив название фирмы; пресловутая Blackwater, переименованная сперва в Xe, а после в Academi, — лучшая иллюстрация подобного фокуса. Плюс наемники получают в разы больше денег, чем солдаты на службе у государства, — месячный оклад «частника» легко может составить сотню тысяч долларов.

Нетрудно догадаться, что явление такого масштаба просто не могло не стать культом в определенном смысле этого слова. Те, кто сегодня не покупает футболки и значки с символикой Blackwater на сайте MilitaryGeek.com, рано или поздно сталкиваются с «солдатами удачи» в играх серий **Mercenaries** и **Army of Two**, при изучении интернет-новостей, просмотре свежей серии «Южного парка» или скетчей американских комиков. Это важно учитывать, говоря о наемниках и частных армиях, по сути, абсолютно разных эпох, а следовательно — и об их массовом художественном представлении. В одном случае мы имеем дело с суровыми романами экс-корреспондента BBC Фредерика Форсайта (знаковый труд писателя — «Псы войны» 1974 года; впоследствии название книги стало нарицательным для контрактороров), в другом — с пародийной комедией (2012 год), в которой ватага богачей, нелепо косплея опытных вояк, пытается навести порядки в тропических джунглях, а также с десятками ярких и шумных тематических видеоигр.

Такое кардинальное смещение акцентов за последние сорок лет вполне закономерный процесс, — огромная индустрия, очевидно, представляет более широкий простор для фантазии, чем приключения отдельных охотников за наживой. Над скандальным бизнесом, в конце концов, гораздо проще смеяться.

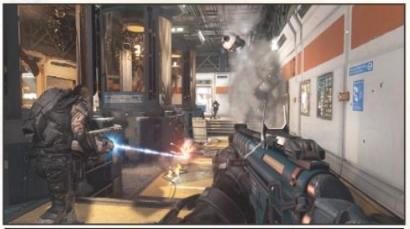
Смерть за миллион

Почти шесть лет назад, в разгар эпидемии видеоигр, посвященных остросюжетному ремеслу, наш журнал уже публиковал материал, подобный этому. Тогда мы дали подробную расшифровку PMC и рассказали о ключевых этапах в развитии частных армий, а сквозной темой статьи стал небольшой сравнительный анализ: ситуации из шутеров против реальных боевых конфликтов с участием наемников. За кадром остался небольшой момент, о котором окончательно пришла пора рассказать. В **Call of Duty: Advanced Warfare** частная компания «Атлас» запечатлена предельно серьезно, в то время как практически в любом успешном художественном изображении военных подрядчиков сегодня присутствует элемент китча.

Эрик Принс, основатель компании Blackwater.

Вещи с символикой Blackwater спокойно можно купить в интернет-магазинах.

Джонатан Айронс руководит фирмой Atlas и ведет войны за другие государства.



В распоряжении у Atlas последние прототипы — не обошлось без лазерных винтовок.

дежным режиссером Пэрисом Леонти, получился отвратительным в том числе потому, что два часа источал в сторону зрителя лишь каменную серьезность. Обладая примерно теми же исходными данными (южноамериканский остров вместо Балканов, убийство диктатора вместо охраны президента, Сталлоне с друзьями вместо визуально схожих с ними опытных солдат-контрактеров), «Неудержимые» в том же 2011 году оказались гораздо удачнее — там автор вдобавок к прочим полезным творческим качествам не побоялся переусердствовать с архетипами и гиперболой.

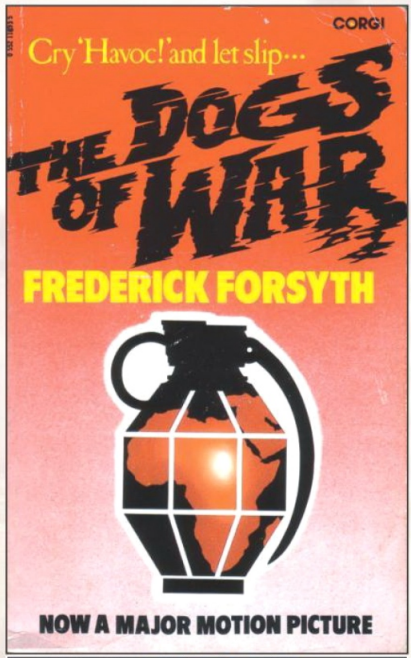
В случае с видеоиграми все обстоит чуть сложнее. Например, в трилогии Army of Two общий фон вполне классический. Сюжетно перед нами чистый buddy movie про двух наемников, которые в погоне за гонораром вынуждены побывать в ряде так называемых failed states (в переводе на русский, скорее всего, «зон нестабильности»). Однако завязано здесь все не столько на военных конфликтах, сколько, что не менее интересно, на осознании и невербальном выражении игроками собственной крутости.

Взять хотя бы внешний вид друзей-наемников, мужчин Риоса и Салема (и их младших коллег, Альфа и Браво): пафосные маски из стали, невыносимо красивые пушки в арсенале (опций в разделе кастомизации оружия от игры к игре становилось все больше), особые жесты, которые бойцы производят по нашему желанию. Плюс геймплейные механики вроде возможности вести огонь стоя спиной к спине напарника, да еще в slow-mo. Таким образом, подконтрольный вам герой — безликий, в сущности, настолько, что напоминает примитивный аватар игрока, — оказывается воплощением лучших черт наемника в версии семилетнего мальчишки, натуральной рок-звездой в броне из кевлара.

Ставку на визуальный эффект делала, к примеру, и недавняя **Mercenary Kings** — неловкий трибьют **Contra**, в котором карикатурного вида наемники (у одного повязка на половину лица, второй упакован в броню и носит пушку непрактично большого размера) выполняют дикие операции на острове Мандрагора.

В играх серии Mercenaries фигура центрального персонажа имеет больше прикладной характер и нужна, кажется, лишь потому, что БТР сами в пальмы не врезаются, да и пулеметные обоймы сами себя израсходовать не могут. Это, в сущности, такой сознательно поверхностный взгляд на рабочие будни контрактеров. Не зная истинные намерения авторов (**Pandemic Studios** во всех интервью громко гордились открытым миром и технологией разрушаемости), можно предположить, что перед нами своего рода сатира: стереотипы в изображении стран-фракций и их правителей сыплются градом; имеется возможность красиво разнести пол-окружения (с использованием богатого автопарка, как и положено у современных наемников) ради выполнения миссии; однажды по сюжету героя обидным образом ранят в задницу, но он выживает, чтобы восстать против бывшего нечестного работодателя.

Отдельных слов заслуживает личность Маттиаса Нильсена, представителя коллекции здешних персонажей (игрок может выбрать одного из трех): здоровый швед с блондинистым ирокезом и языческими косичками в бороде, до службы по контракту успевший побыть рейнджером и байкером, а еще, конечно, получить судимость. Безусловный эталон наемника в компьютерной игре.



Обложка «Псов войны», ключевой книги про наемников.

Частники из The Army of Two превращают любую командировку в хаос.

Аарон всю игру работает за деньги, даже когда поступает по совести.

■■■

Наемника по имени Аарон Даннер, героя Vita-шутера **Killzone: Merecenary**, лишать вменяемого облика, напротив, не стали. Деятельность Phantom Talon Corp., на которую Даннер работает, особой спецификой по сравнению с реальными PMC также не выделяется. Решение авторов здесь вполне понятно: фон вселенной **Killzone** сам по себе обладает нужной выразительностью. Удивляет здесь уже то, что на гонорар с контракта герой может купить у торговца орбитальное орудие, буквально топящее поле боя огнем при помощи беспилотника, или камуфляж, визуально растворяющий своего носителя в воздухе.

Похожий трюк использовал Хидэо Кодзима в **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**, где, по сюжету, компании жестко контролируют солдат посредством нанооориентированной системы Sons of the Patriots. Посторонние даже не могут использовать их оружие — функционируют пушки только в руках своих изначальных хозяев (хотя многим игрокам в MGS4 известна в этом плане простая лазейка). Система управления была окончательно разрушена к событиям **Metal Gear Rising: Revengeance** — еще одной игры, где от довольно детального изображения действий PMC то и дело отвлекают элементы кодзимовского мифотворчества. В лишних примерах нет смысла, просто взгляните на главные сцены с участием метросексуального кибернинздя Райдена.

Словом, диапазон игр про наемников, в которых герой непременно должен быть наряжен в один из теоретически существующих костюмов рэпера Рика Росса и иметь двухметровый золотой шотган, сегодня понятным образом ограничен — иногда это попросту лишнее в свете характера произведения. Хотя в целями противоречивой профессии на экране стало, по сравнению с прошлым столетием, гораздо веселее: на место холодно Безумного Майка и гранаты в подмышках, только во много раз преувеличенные и без слишком печальных подробностей. ■

В MGS4 есть несколько частных группировок и каждая действует в своем секторе.

Metal Gear Rising: Revengeance развивает тему частных военных корпораций дальше.

THE EVIL WITHIN

ЯН КУЗОВЛЕВ

ЖАНР
SURVIVAL HORROR, ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
BETHESDA SOFTWORKS
РАЗРАБОТЧИК
TANGO GAMEWORKS
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC,
XBOX 360, PS3,
XBOX ONE, PS4
САЙТ ИГРЫ
THEEVILWITHIN.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
INTEL I7 SERIES, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL I7 SERIES, 4 ГБ, 4 ГБ ВИДЕО

ЖИТЬ В ТВОЕЙ ГОЛОВЕ

Лучше всего о **The Evil Within** и принципах, по которым она устроена, можно судить по тому, как визионер интерактивных ужасов Синдзи Миками обходится в своей игре с классической музыкой.

Когда в мрачной истории начинает играть мелодия Clair De Lune Клода Дебюсси — это не просто так. Это потому, что стихи Поля Верлена почти дословно объясняют всю чертовщину в игре еще до того, как вы узнаете про главный сюжетный поворот; лирика бьет прямо в лоб, достаточно только поинтересоваться. Из нескольких строк мастер ужасов Синдзи Миками составляет нехитрые визуальные образы — наряжает статистов в маски, экспериментирует с душой и разумом, рассказывает историю о любви и несчастье.

The Evil Within не будет пугать вас ожиданием чего-то страшного и непонятного. Вы не погрузитесь в темноту, чтобы высматривать причудливые жуткие силуэты. Тут не станут загонять под ногти иголки и медленно выдирать вены из запястья. Изящному медицинскому скальпелю тут, скорее всего, предпочтут грязную проржавевшую пилу для ампутации. Кошмар у Миками получился совсем другого толка — вас просто обольют кровью и говном, а потом сломают лицо в кашу из хрящей, тканей и осколков черепа.

Цепкие когтистые лапы еще не раз будут отрывать Себастьяну голову и вбивать лицо в пол.

НЕДОУМЕВАТЬ

Примерно так, совсем незамысловато, построен новый хоррор от создателя **Resident Evil**. Мы отыгрываем роль Себастьяна Кастелланоса, детектива в Кримсон-Сити. В городе периодически исчезают люди и творится нечто непонятное, а Себастьян вместе с коллегами едет по вызову диспетчера в местную психиатрическую клинику.

Внутри на прохладном кафеле в лужах крови лежат пациенты с искаженными от боли лицами. Трупов настолько много, что можно споткнуться о чье-то тело или поскользнуться и упасть лицом в багровые реки — The Evil Within встречает игрока самым предсказуемым способом.

И почти сразу же игра впадает в шизофрению и запускает серию странных и необъяснимых ситуаций. Вот за нами гоняется безумец с бензопилой, Кастелланос хладнокровно прячется и слушает стук своего сердца. Не зацикливаемся — в следующий момент мы уже едем по улицам на машине скорой помощи. Прямо перед нашим носом, прямо на глазах архитектура и планировка города меняются — падают дома, смещаются дороги. Кажется, где-то открылся портал в ад.

Перемотка на несколько сцен вперед: нормальных на первый взгляд людей начинает изо всех сил корчить и перематывать непонятно откуда взявшейся колючей проволокой. Кто-то со здоровым аппетитом ест лицо погибшего мужчины. Талантливый хирург демонически хохочет, сдирает кожу со своей головы и успокаивает уже мертвого пациента, перед тем как воткнуть ему скальпель в глаз.

Нам не к месту цитируют «Сияние» с коридором крови, показывают деревеньку из **Resident Evil 4**, отсылают к веренице других игр и начинают раскручивать калейдоскоп событий с такой скоростью, что становится не совсем понятно, что вообще творится в The Evil Within. Одни места причудливо трансформируются в другие, перед глазами пролетает бессвязный набор эпизодов и ситуаций. Себастьян, кажется, находится вне времени и пространства, аутично общается с персонажами второго плана и сам не очень хорошо соображает, что происходит. Кто эти люди и кошмарные чудовища? Почему герой успокаивает себя шоковой терапией? Чем вся история закончится? Недосказанность сильно интригует и побуждает продираться через грязь, колючую проволоку и отвратительный бодихоррор.

Отдельно подстегивает тот факт, что подается информация настолько обрывочно и лаконично, что ты начинаешь достраивать картинку в голове сам, проводить параллели между побочной сюжетной линией и основной историей, постепенно догадываться о чем-то страшном… И не угадывать! Главная интрига тут достаточно простая, как методы Миками, как первая строчка в стихе Верлена, — и как раз к этому повороту привязано почти все, что происходит в игре.

В ближнем бою герой слаб и уязвим, ударить монстра можно только разве для того, чтобы разорвать дистанцию.

СТРАДАТЬ

Вся эта шизофрения прекрасно гармонирует с геймплеем: играется The Evil Within постоянно поразному, условия, в которые попадает герой, часто меняются, правила игры переписываются, а вот механика остается одна.

The Evil Within — это survival horror, основные идеи которого уже давно придумали в Resident Evil 4. Ты должен бояться не вон того мужика с развороченным лицом и острыми вилами, а неловкой ситуации, когда у тебя закончатся патроны, подлечиться не получится, из-за плохого самочувствия герой не успеет вовремя доковылять до угла и получит теми самыми вилами в затылок. Не догонит он, так навстречу выйдет недружелюбная женщина без челюсти и порвет нашему персонажу рот.

Нас постоянно держат в напряжении, сталкивают с противниками лицом к лицу, и приходится все время думать, как разобраться с угрозой наиболее оптимальным образом. Как правильно потратить патроны, чтобы не остаться в одиночку в тесной комнате с необъяснимым кошмаром и всего одной пулей в магазине, — именно по такой схеме работал Resident Evil 4, по такой схеме работает The Evil Within. Дальше начинаются частности.

Детектив Кастелланос уязвим: не может бежать дольше пары секунд, не хочет носить по карманам много боеприпасов, в ближнем бою бестолково размахивает руками, зато исправно ловит в ответ два-три тычка и идет кормить червей. Враги же неестественно крепкие, стабильно поглощают свинец и не погибают, даже если их свалили на землю, — на всякий случай герой должен поджигать трупы спичками, которых тоже постоянно не хватает.

К нервному менеджменту ресурсов добавляется несколько дополнительных пластов. Во-первых, Себастьян умеет прятаться от опасности в шкафах и под кроватями, аккуратно красться в тени и исподтишка нападать на безобразных безумцев. Быть тише воды и ниже травы в The Evil Within крайне полезно — всегда лучше обойти тревогу стороной, особенно когда перед лицом опасности у тебя ничего нет.

Во-вторых, здесь рекомендуется активно пользоваться разными ловушками и элементами окружения. Вести противников к разлитому топливу, чтобы потом поджечь лужу одной спичкой. Вовремя замечать растяжки со взрывчаткой и заманивать как можно больше безумцев в эпицентр взрыва. Не попадаться в капканы и надеяться, что враг будет не таким сообразительным, как вы.

В противном случае ловушки можно аккуратно разбирать на запчасти и из них делать разные стрелы для специального арбалета — разрывные, замораживающие, ослепляющие. Гаджет больше нужен для манипулирования противниками. Болты можно прикреплять к поверхностям и устраивать для крупных врагов западню.

С другой стороны, в The Evil Within и без арбалета правильный дизайн оружия, каждый инструмент здесь выполняет четкую задачу. Дробовик нужен для того, чтобы сбивать крепких врагов с ног и оперативно их поджигать. Винтовка — только для выстрелов в голову на дальних расстояниях. Стандартный пистолет сделали, чтобы стрелять по ловушкам и вешать критические попадания, беспорядочно вести из него огонь не выйдет. Да и вообще активно пользоваться огнестрелом не так уж чтобы получается — Себастьяну постоянно чего-то не хватает.

Со временем герой становится опытнее, начинает лучше держать удар, усиливает оружие (на уровнях можно найти специальный гель, который тратится на апгрейды). Пара сеансов шоковой терапии на электрическом стуле — и вместо ничтожного десятка пуль для револьвера детектив собирает больше. Бег после живительного разряда длится дольше пары секунд, а удары в жбан всякой мерзости становятся крепче. Тем не менее даже после интенсивных процедур герой все равно вряд ли выстоит против тех ужасов, с которыми ему предстоит столкнуться.

Кастелланос может подбирать с пола крайне хрупкое холодное оружие: один удар топора безвозвратно портит инструмент, но успокаивает нежить.

ПОГИБАТЬ

Основной способ запугать игрока, заставить его почувствовать напряжение — ограниченность ресурсов. Тут есть тонкая грань, на которой нужно умело балансировать. The Evil Within должна выбивать вас из зоны комфорта и делать это таким образом, чтобы лишний раз не вызывать фрустрацию.

И здесь сложная, интересная, хотя и старомодная механика выживания разбивается об условия, в которые нас помещают. Например, нам объясняют, что можно прятаться, отвлекать врагов. Дают необходимые для этого средства, но потом расставляют врагов в таком порядке, что играть по правилам просто не получается. Для The Evil Within в порядке вещей превратить сегмент уровня, который рекомендуется проходить скрытно, в кошмарную бойню с двумя особо крепкими чудовищами.

Другая проблема появляется из-за сбивчивого повествования и постоянной смены игрового темпа. Иногда The Evil Within больше напоминает не цельную игру, а набор ничем не связанных этапов, причем работают они абсолютно по разным принципам и не все хорошо поддерживают правила игры, установленные жанром.

Словом, авторы могут из хоррора сделать экшен и выпустить на бедного героя толпы противников. Такой сценарий повторяется с небольшими вариациями. Вот Кастелланос должен защищать напарника, пока тот разбирается с бомбой. На детектива волна за волной шагают одержимые, патроны стремительно кончаются, а бомбы для напарника — почему-то нет. Какой-то изобретательный урод минировал несколько комнат подряд, а Себастьян должен страдать, поднимать с пола всякое и молиться, чтобы кошмар закончился быстрее, чем патроны в револьвере. Достаточно часто такой трюк Миками проворачивает ближе к концу игры, причем совсем не стесняется вручать противникам огнестрельное оружие и буквально выпускать героя на арену против толпы сумасшедшей покореженной голытьбы.

В те моменты, когда мы бегаем с напарником, он совсем не кажется обузой — его легко лечить, к тому же у товарища не заканчиваются патроны.

При этом ощущения от стрельбы, от того, как судорожно ты заряжаешь в арбалет последнюю стрелу и удачно отправляешь в полет очередного буйного фермера с ожерельем из колючей проволоки и доской в голове, — строго положительные. Раздражают стычки только потому, что правила игры рассчитаны на более спокойное и размеренное прохождение.

Напряженные, жесткие сцены были и в Resident Evil, но там игроку все-таки давали выдохнуть, восстановить силы. Опять же, RE4 в плане механики был немного проще — там необязательно было прятаться, поджигать трупы и разбираться с болтами для арбалета, а The Evil Within иногда превращается в откровенный линейный экшен. Тут вас могут усадить за пулемет или запереть в хорошо простреливаемом узком лифте. За хорошее поведение могут даже покатать на автобусе, за которым несется исполинское нечто на паучьих ногах и с респиратором на морде, — аттракционы наверняка классные, но на них часть механик просто перестает работать.

Когда вам не включают экшен, может получиться так, что The Evil Within будет пугать своим любимым приемом — выпустит вас в относительно запутанную локацию и в непростых условиях заставит бегать от кого-нибудь очень жестокого. Играть в такие салочки смерти подобно, причем в буквальном смысле. Самые опасные чудовища автоматически приканчивают Себастьяна, стоит им только подобраться поближе.

Чаще всего битвы с боссами проходят как раз по такому сценарию: ты в панике бегаешь, стараешься остановить чудовище, крутишь разные вентили, отстреливаешь регуляторы на трубах, замки на решетках, топливные бочки рядом с монстром. В лучшие свои моменты это напоминает эпизоды из **Dead Space** с непобедимыми монстрами. Некоторые кошмары преследуют Себастьяна с нечеловеческим рвением и периодически появляются на протяжении всей игры — на второй или третий раз уже знаешь их модель поведения и не так сильно пугаешься.

Лучшее, что получается у The Evil Within, — открытые уровни вроде деревни из Resident Evil 4. В эти моменты игра работает отлично, вам разрешают прятаться, выбирать путь, обходить противников, устраивать засады, планировать свои действия. В таких случаях отсутствие боеприпасов не раздражает, ты всегда знаешь, что нужно очень осторожно перемещаться и, даже если за Себастьяном начнут гоняться фермеры, на которых не хватит пуль и спичек, можно придумать что-то веселое и болезненное.

Другой отличный момент — полная ловушек гостиница, по которой бродит Сейфоголовый. Крадешься, просматриваешь дверные проемы, стараешься не светиться лишний раз и не шуметь.

Совсем прекрасной игра становится, когда Кастелланоса отправляют гулять по двухэтажно-

Дизайнер уровней наречно сделал окружение грязным.

му особняку и заставляют прятаться от беспокойного призрака, — здесь механика The Evil Within работает на сто процентов. При прямом столкновении с привидением Себастьян погибает, кровожадный спектр появляется почти всегда неожиданно и может поймать героя в таком месте, где сложно будет укрыться. Поэтому ты постоянно сканируешь окрестности на предмет укромных мест и напряжен — опасность может появиться в любую секунду.

Как раз эту идею постоянной тревоги и безнадежности было бы здорово проработать, но The Evil Within — это аттракцион с самыми разными этапами. И эпизоды с такой свободой и напряжением попадаются нечасто.

Дробовик — универсальное оружие. Сбивает крепких врагов с ног и крошит головы одержимым поменьше.

ПОНИМАТЬ

Самый важный вопрос — зачем это все делалось, почему так сумбурно получилось и в каком контексте эту ситуацию воспринимать?

Миками сделал для жанра две важные вещи: за Sweet Home и Alone in the Dark закрепил и осмыслил формулу survival horror в первом Resident Evil, а потом радикально ее изменил в Resident Evil 4. В обоих случаях его проекты серьезно повлияли на всю игровую индустрию.

В The Evil Within он, наоборот, не придумывает нечто новое, а закрепляет все свои старые приемы и закрывает гештальты. У Синдзи давно уже копились идеи и наработки, которые по разным причинам нельзя было поместить в Resident Evil. Достаточно посмотреть на ранние прототипы четвертой части, чтобы понять, что некоторые сцены в новой игре взяты как раз оттуда: уже много лет назад Леон спасался от неуязвимого маньяка, смотрел в зеркала и до смерти боялся синего свечения.

История про вирус загоняла автора в некоторые рамки, зато, если ты делаешь проект с чистого листа, без устоявшейся мифологии, можно придумывать что угодно. Если проводить пошлую аналогию с Тарантино, то американский режиссер больше любит цитировать других и себя, делает это умело — создает интертекстуальное произведение. У Синдзи это получается своеобразно — он чаще всего обращается только к своим работам, занимается, уж простите нас за сложное словцо, эпигонством; проект при этом теряет лицо — оно прячется за разными масками.

Игра в The Evil Within выходит на метауровень. Ты вспоминаешь, откуда автор позаимствовал тот или иной элемент игры. Удовольствие при этом прямо пропорционально тому, насколько хорошо знаешь исходный материал.

Например, за многофункциональным арбалетом в игре нет никакой истории, ты просто находишь причудливый гаджет и осваиваешь его. Почему арбалет? Откуда эти хитрые болты с эффектами? Что он вообще делает в The Evil Within? Вне игры у этого оружия появляется смысл: много лет назад в **Resident Evil Code: Veronica** герои пользовались как арбалетом с разными стрелами, так и гранатометом с несколькими типами снарядов.

Если ты в дискурсе, то сразу становится понятно, почему Себастьян находит в полуразрушенном городе магнум и зачем в самом конце игры ему нужен гранатомет. От этого зависит, сможете ли вы уловить отсылку к первому появлению зомби в Resident Evil и распознать другие цитаты.

После The Evil Within начинаешь трепетно относиться к сейфам.

Неподготовленный игрок воспринимает The Evil Within как причудливое нечто. Как странную игру со старомодными механиками, постоянно и неуместно меняющимся темпом и настроением. Но важно понимать, что эта игра — исключительно авторская история. Она выходит за рамки сюжета и пускает вас в голову и разум Синдзи Миками. Если воспринимать проект в таком контексте, все сразу становится на свои места. Вот только сама The Evil Within от этого сильно лучше не становится. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Старомодная неуютная авторская игра про кровь, жестокость и нечистоты. Напоминает много кошмаров одновременно, но из-за этого теряет индивидуальность и шарм.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7

ГРАФИКА: 7

ЗВУК И МУЗЫКА: 9

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.0

«ХОРОШО»

PSYCHO BREAK

サイコブレイク

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

ДЕСЯТЬ ЛЕТ ДЛЯ ТВОРЦА

ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ С СИНДЗИ МИКАМИ

Дзиро Хорикоси и Джованни Капрони, как известно, создатели одних из самых смертоносных машин первой половины XX века — истребителей и бомбардировщиков. Причем для стран, что в те мрачные времена были врагами всему миру. В последнем мультике в карьере японского аниматора Хаяо Миядзаки «Ветер крепчает» они стоят во сне героя на крыле огромного самолета, который вместо бомб несет толпы счастливых людей. Конструкторы обсуждают, как после войны они будут строить пассажирские самолеты своей мечты. Капрони говорит Дзиро, что «творческая жизнь художника длится десять лет, инженеры и конструкторы не исключение», поэтому просит его «прожить свои десять лет достойно и в полную силу».

ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА

Эта фраза, пусть и метафорична, но правдива для всех творческих людей, в том числе и для создателей игр и мультипликаторов. Если успешная карьера Хаяо Миядзаки была гораздо дольше, то директор **The Evil Within** Синдзи Миками давно говорит, что его десять лет позади. К сожалению, то же самое отказываются признать многие другие японские разработчики, поэтому ко второй половине двухтысячных на индустрию в его стране позволяет плевать даже истеричный канадец Фил Фиш.

«Когда ты молод, то совсем ничего не знаешь об индустрии. Когда тебе тридцать, ты энергичен, у тебя есть мнение, индивидуальность, ты можешь полностью погрузиться в работу и при этом иметь достаточно опыта, чтобы управлять людьми и ориентироваться в бизнесе. Но когда тебе сорок — ты теряешь связь со своей аудиторией», — сказал Миками в интервью Polygon.

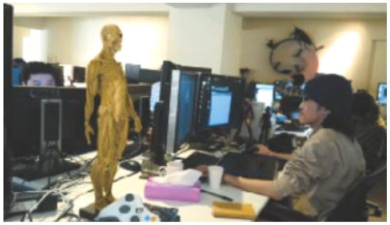
Он устроился работать в Capcom в двадцать лет. В тридцать впервые возглавил разработку игры. Это была первая часть **Biohazard**, известная у нас как **Resident Evil**. Проект моментально выстрелил и в считанные годы превратился в огромную медиафраншизу. Два отличных продолжения закрепили успех. Четвертая часть сделала огромный шаг вперед для целого жанра, стала самой высоко оцененной игрой в истории компании. Миками на момент ее выхода было уже тридцать девять лет.

Сейчас ему сорок девять и он глава собственной студии **Tango Gameworks**. Но делает в ней не совсем то, для чего ее основал. Изначально Миками задумал

Оригинальный Resident Evil до сих пор переделывают и портируют на новые консоли.

Vanquish.

У Tango Gameworks достаточно обширная игровая библиотека.



Художники занимаются внутриигровыми моделями.

вести одновременно несколько маленьких проектов, чтобы молодые геймдизайнеры набивали руку перед своими десятью годами. К сожалению, самостоятельно финансовые трудности решить не удалось. Помочь японцам решилась **Bethesda**. От Tango ей был нужен крупный проект, и она пообещала полную творческую свободу и финансирование. Небольшие проекты пришлось отложить на потом, и разработку новой игры возглавил сам Миками. Как он пообещал — в последний раз.

Так получилась The Evil Within — хорошая игра, которой уже не стать великой. Более того, даже «хоррор года», вероятно, достанется не ей.

Но Миками понимает причины не хуже остальных и по-прежнему ищет себе преемников. Он говорит, что былой энергии в нем уже нет, на первом месте семья и двое детей, а многие решения команда принимает сама, поскольку он не так строг со своими людьми, как раньше. «Двенадцать лет назад он мог сесть и два дня обсуждать каждую деталь всего в одной сцене. Сейчас он так делать не будет», — отмечает художник эффектов Масато Кимура.

НОВЫЕ ЛЮДИ

Теперь, когда работа над The Evil Within закончена, Tango Gameworks попробует вернуться к нескольким проектам поменьше, и в прошлом году, по информации от Polygon, Миками выделял трех людей из своей команды. Именно они смогут руководить разработкой отдельных игр. Первый — это Сигэнори Нисикава. Сейчас он ведущий геймдизайнер The Evil Within, а в прошлом уже возглавлял разработку **MadWorld**, кровавого экшена с необычным стилем. Еще тогда журналисты обратили внимание на изобретательную жестокость его геймплея. «Сейчас слишком много игр, где ты просто пыряешь людей ножом. Но это слишком нормально. Поэтому в нашей игре проткнуть человека можно даже дорожным знаком. Это куда забавнее и оригинальнее», — сказал он в интервью MTV.

Второй — Наоки Катакаи, арт-директор The Evil Within. Он работает с Миками очень давно, еще со времен **Resident Evil 2**, где всего лишь рисовал фоны. Арт-директором он впервые стал на проекте **Vanquish**. Катакаи предпочитает делать, а не говорить. Свои идеи он сначала воплощает, затем обсуждает с командой. «У художников общение простое. Если у тебя есть идея — нарисуй и покажи», — говорит он.

Третья — Икуми Накамура, ведущий художник концептов, до The Evil Within она рисовала арт к слэшеру **Bayonetta**. Икуми вовсе не считает себя достойной чести быть преемницей Миками: «Он считает меня странной, может, это и вызывает у него интерес. Мистер Нисикава и мистер Катакаи — необычные, выдающиеся личности. Не думаю, что я с ними из одной лиги».

Конечно, Миками не уходит на пенсию. «Сомневаюсь, что совсем заброшу творческую работу. Наша студия делает разные вещи, и ей нужен лидер. Поэтому вряд ли я отойду от управления полностью. Я просто хочу дать молодому поколению шанс начать делать игры — это главное для меня сейчас. Но это вовсе не значит, что я устал творить и сделал все, что хотел», — сказал он в интервью журналу Edge.

■■■

Синдзи не говорит, сделал ли он игру мечты, но свои десять лет творческой жизни провел достойно. И еще более достойно — дать возможность прожить эти десять лет другим. Если через полвека снимут мультик-драму про геймдев, пожалуй, Синдзи Миками — лучший кандидат для образа наставника на крыле самолета мечты. ■

MadWorld.

Образ Себастиана из The Evil Within сформировался не сразу, дизайн персонажа прошел через несколько стадий.

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

КОМНАТА СТРАХА

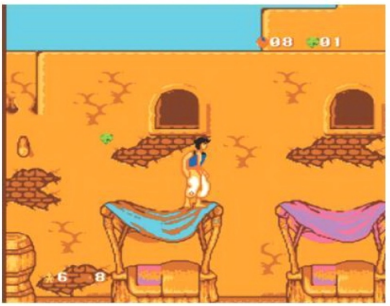
КАК ТЕХНИЧЕСКИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ И КОММЕРЧЕСКИЕ ПРОВАЛЫ СДЕЛАЛИ ИЗ СИНДЗИ МИКАМИ ВЫДАЮЩЕГОСЯ ГЕЙМДИЗАЙНЕРА

С работой Синдзи Миками многие из вас познакомились задолго до **Resident Evil**. Он отвечал за SNES-версию платформера **Aladdin**, по шестнадцатибитной моде отличающегося от других вариаций вообще всем — от боевой системы до набора уровней. Сама Super Nintendo, несмотря на агрессивную ТВ-рекламу, оставалась в России слишком дорогой и слишком непопулярной, поэтому в «Аладдина» Миками здесь все играли на Dendy. Все еще не до конца верится, что это была не настоящая игра, а лишь пиратский порт для клонов Famicom; даже в шесть лет, запуская восьмибитные версии **Earthworm Jim** или **Mortal Kombat**, вы чувствовали подвох. Но Aladdin и по управлению, и по устройству уровней, и по общему геймдизайну слишком убедительно походила на восьмибитный платформер. В 2008 году автор признается: он был так поражен мощностью SNES, что не смог придумать, как ее использовать. И эта история прекрасно иллюстрирует все достоинства и недостатки Синдзи Миками как геймдизайнера.

ПОПРОБОВАТЬ И НЕ ОСТАНОВИТЬСЯ

До того, как запереть вас в комнатах с зомби, Миками заточил в комнаты механику **The Legend of Zelda**, делая игру по мультсериалу «Гуфи и его команда» — тому самому, где неожиданно выяснялось, что Гуфи не только неисправимый сумасшедший, но еще и отец-одиночка. В **Goof Troop** нужно было решать головоломки, находя применение различным предметам, а еще бесконечно двигая камни и ящики. Сражаться с врагами напрямую нельзя, зато можно сбросить их за пределы экрана, задавить чем-нибудь тяжелым или забаррикадировать. Это однообразная и во многом скверная игра, но забавно, как похоже чувство бессилия перед тремя окружающими вас пиратами на то, что испытываешь в **Resident Evil**, когда у тебя кончаются патроны.

Миками уже почти двадцать лет с грустью рассказывает, что задумывал Resident Evil иначе. Он мечтал о монстрах, по-разному реагирующих на попадания в разные части тела и мутирующих в зависимости от того, как и каким оружием вы их бьете, — причем не факт, что вам удалось бы победить каждого монстра без необходимых приспособлений и навыков. Миками одержим этой концепцией до сих пор. «Когда вы не уверены на сто процентов, что можете одолеть врага или скрыться от него, когда вы можете лишь *попробовать*, это и есть настоящий хоррор», — сказал Миками в интервью The Guardian во время разработки **The Evil Within**. Частично идеи из оригинального дизайн-документа Resident Evil воплотятся в **Resident Evil 4**, но для первой PlayStation они оказались слишком сложными. Поэтому ужас пришлось строить другими методами — неотзывчивым управлением, неудобной камерой и дефицитом припасов. В 1996-м это вполне сошло за художественные приемы. И даже в 1999-м, когда в **Dino Crisis** на место зомби пришли динозавры, а особняки, бары и темные переулки ожидаемо сменились декорациями из «Парка юрского периода» — куда более красочными, но такими же тесными и неудобными.



Оригинал на SNES выглядел почти так же, за исключением палитры.

ОДНОГО РАЗА НЕДОСТАТОЧНО

Из новой попытки сделать «Resident Evil как надо» родилась **Devil May Cry**. Миками поделился своими задумками о напряженных битвах с монст-

К разработке Goof Troop Миками все еще не освоил шестнадцать бит: игра легко бы заработала и на NES.

Поскольку Devil May Cry получился случайно, какое-то время никто не мог разобраться, как же он работает. Сиквел, разработанный без Камии и Миками, провалился.

игромания | декабрь 2014

В Dead Phoenix действительно можно узнать Kid Icarus: Uprising.

Над Killer7 работал Suda51 — Миками распознал в нем талант и предложил поучаствовать в Capcom Five.

рами с геймдизайнером Хидэки Камией, но получившийся прототип ушел так далеко от первоначальной концепции, что под него придумали отдельную игру. Пока Камия создавал новый жанр, Миками приступил к разработке сразу трех Resident Evil, объединенных одной механикой и технологией, — **Resident Evil: Remake**, **Resident Evil Zero** и Resident Evil 4. Приквел и ремейк первой части были чуть быстрее и удобнее оригинальной трилогии, но заимствовали у нее практически все механики. Обе игры, вышедшие в 2002 году с разницей в полгода, провалились в продаже. В эпоху быстрых экшенов эти неуклюжие игры казались чужими. Resident Evil 4 должна была работать точно так же. На видео 2003 года предстает самая занудная игра на свете: Леон Кеннеди долго светит фонариком в пустоту, едва передвигается по узким коридорам старинного особняка, сражается с прыгающими под ногами куклами, нелепо убегает от мутанта — и все это фиксируют подвешенные под потолком камеры. После провала Resident Evil: Remake и Resident Evil Zero продюсеры **Capcom** попросили переделать игру под экшен, но новая концепция напоминала скорее **Resident Evil 5**, чем **Resident Evil 4**, — высокие скорости, открытые пространства и большая массовка. Когда выяснилось, что под эту идею не подходит ни архитектура GameCube, ни заточенные под камерные хорроры технологии самой игры, Resident Evil 4 переделали снова, на этот раз — в ту игру, которую мы с вами знаем. По словам авторов, каждый перезапуск разработки сильно бил по команде: игру доделывали в упадническом настроении.

CAPCOM FIVE

Хотя самая популярная (но не самая совершенная) версия Resident Evil 4 вышла на PS2, игра оставалась GameCube-эксклюзивом девять месяцев, потому что она была частью компании Capcom Five, специальной сделки между Nintendo и Capcom, по условиям которой последняя должна была выпустить пять GameCube-эксклюзивов. Руководителем Capcom Five как раз и был Синдзи Миками. Resident Evil 4, экшены **P.N.03** и **Dead Phoenix** он делал сам, а за разработкой **Killer7** и **Viewtiful Joe** внимательно следил. Проект развалился по довольно туманным причинам: одни приближенные к компаниям люди говорят, что сделка изначально предусматривала лишь временную эксклюзивность всех пяти игр, другие — что Nintendo и Capcom переругались из-за денег, а невысокие продажи GameCube ухудшили ситуацию. Так или иначе, P.N.03 из игры про боевые танцы в космосе превратилась в медленный экшен про девушку, которая зачем-то виляет задом из стороны в сторону, когда в кого-то стреляет, а Killer7 и Viewtiful Joe вышли на конкурирующей PS2. Dead Phoenix — самую таинственную игру Миками, отчасти напоминающую **Sin and Punishment**, — вообще отменили, хотя выглядела она вполне готовой. По одной из версий, наработки позже легли в основу **Vanquish**, по другой, несколько более правдоподобной, — материалы выкупила Nintendo, много позже собрав из них **Kid Icarus: Uprising** (одно время ходил слух, что похожим образом появилась **Luigi's Mansion**).

В прототипе Resident Evil 4 камера могла прямо во время боя сменить несколько раз, зато ракурс из финальной версии стал геймдизайновым стандартом.

■ ■ ■

Хотя Миками жаловался, что ему приходилось сражаться за право сделать The Evil Within, все следующие свои игры он разрабатывал в относительном комфорте, и именно поэтому ни одна из них так и не приблизилась к Resident Evil 4. Это человек, которому нужны стрессы и депрессии — коммерческие неудачи, немощные платформы, недовольная команда и жесткие сроки. Тогда он обязательно погрузит в депрессию и вас. ■

МАРИЯ ДОРОФЕЕВА

СЛОМАННЫЕ КОПЬЯ

ТРИ ИСТОРИИ О ВЫБРОШЕННЫХ В УРНУ ЧЕРНОВИКАХ

Для того, чтобы одним волевым решением перечеркнуть все идеи и начать проект заново, нужна нечеловеческая выдержка. Синдзи Миками не раз переделывал игру с нуля или вовсе отменял разработку, разочаровавшись в результате. Вот три истории о том, куда приводит стремление к совершенству.

ОДИН С ПОЛОВИНОЙ ЗОМБИ

Перфекционизм Миками проявился во время создания **Resident Evil 1.5** — прототипа второй части игры. Автору дали полную свободу в руководстве проектом, и он вместе с Хидэки Камией решил кардинально изменить игру: действие перенесли в город, чтобы поместить игрока в узнаваемые места и заставить его почувствовать дискомфорт. Бушует биологическая катастрофа, по улицам бродят толпы зомби, между машин прячутся зараженные обезьяны и другая страшная гадость.

Игра поначалу сильно отличалась от итогового результата. Изначально Леона Кеннеди планировали сделать опытным полицейским, а вместо Клэр Редфилд нас бы познакомили с девушкой-мотогонщицей Эльзой Уокер. Вариативность в сценариях была сильнее, а в поведение врагов хотели добавить элемент неожиданности.

Из других подробностей: Леон и Эльза по сюжету ни разу не пересекались, в отличие от Леона и Клэр. В прототипе, если персонаж получал все больше урона, его внешнее состояние также ухудшалось: рвалась одежда, на теле появлялись ссадины и кровоподтеки. Про толпы мертвецов на улицах — это буквально. Ради больших толп монстров на экране разработчики хотели урезать количество полигонов в моделях.

Вскоре разработка Resident Evil 1.5 стала напоминать Вавилонскую башню в худший этап ее построения. Взгляды создателей кардинально различались между собой. Миками счел, что игра слишком похожа на первую часть. Один из продюсеров, Ёсики Окамото, хотел и дальше развивать серию, в то время как Синдзи стремился второй частью закончить Resident Evil и больше никогда к ней не возвращаться. В конце концов Миками «умыл руки» и решил наблюдать за разработкой со стороны, потребовав отчитываться в достигнутом прогрессе.

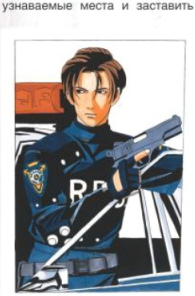
Дата релиза приближалась, команда в ужасе — игра не работает так, как задумано, а сценарист-консультант со стороны признал, что сценарий кошмарен. Коллектив грустно посмотрел на результат, а потом с подачи неспокойного Миками начал работу заново. Из наработок остался только движок и часть сценария. Даже задники пришлось переписовывать — из современного мегаполиса действие решили перенести в захолустный городок. Специально для этого команда отправила штатного фотографа в Осаку снимать постройки западного образца. За излишнее любопытство беднягу задержала полиция, но с задержкой проекта это, конечно, сравниться не могло.

Поклонники серии не раз просили доработать и выпустить прототип, но Capcom раз за разом отказывала. В 2013 году Resident Evil 1.5 попросту утекла в Сеть, — прикоснуться к истории можно прямо сейчас, любители исправили некоторые баги и выложили относительно сырую версию игры в свободный доступ.

ТРИ С ПОЛОВИНОЙ ЗОМБИ

Кошмар разработчика номер два. Синдзи Миками решает делать **Resident Evil 4**, и все предсказуемо идет не так, как планировалось. Изначально новая игра про смертельный вирус должна была стать динамичной и злой. Чтобы как-то объяснить это с сюжетной точки зрения, над главным героем ставят страшные эксперименты. После интенсивной терапии он становится совершенным биологическим оружием (очень похоже на Джейка из шестой части). В своем стремлении «перезагрузить» игру авторы зашли слишком далеко: прототип вырос в отдельную серию **Devil May Cry**.

В 2002 году Capcom продемонстрировали публике версию с рабочим названием **Resident Evil 3.5**. Леон Кеннеди страдал от неизвестного европейского вируса, ловил галлюцинации и периодически сражался с паранормальными явлениями. По мере прохождения мужчина все сильнее терял рассудок и все хуже отличал реальность от безумия. Одна из самых неприятных галлюцинаций: полицейского всюду преследовал призрак с крюком вместо руки. Сначала комнату заполнял синий туман, потом из него выплывал непобедимый противник — почти как Рувик в особняке из **The Evil Within**. Врага можно было одолеть — достаточно либо найти и разбить любое зеркало в комнате, либо отпугнуть полтергейст лучом фонаря, совсем как в **Alan Wake**. Получалось жутко, но недостаточно жестоко. В корзину. Еще попытка. Capcom хотят больше экшена, и Capcom экшен получают: много зомби, просторные локации. По ходу разработки выясняется, что платформа не тянет задуманное. Снова в корзину.



Концепт-арт Леона Кеннеди выглядит проще, чем в релизе.

Образ Эльзы Уокер Миками так нигде и не воплотил.

Resident Evil 1.5, несмотря на множество недоработок и общую недоделанность, очень даже неплох.

Удивительно: стоило немного отойти от концепции зомби-апокалипсиса, как получился зажигательный слэшер.

Синдзи пробует еще раз. Вместо томных прогулок по особняку с привидениями и ураганного экшена с массовкой — беготня от озлобленных испанских крестьян с вилами. В новом Resident Evil полностью переработали управление и перспективу, с которой мы наблюдаем за действием, — камера отправилась за спину к персонажу, окружение стало интерактивным. Кажется, Миками нащупал правильное направление. Как результат — мы получили Resident Evil 4 таким, как знаем его сейчас. В 2012 году Resident Evil 4 признали самой продаваемой в жанре survival horror и занесли результат в Книгу рекордов Гиннесса.

ЕДИНАЯ ЦЕПЬ

Невозможно говорить о The Evil Within, не упомянув разработку под названием **Project Zwei**. Миками решил освободиться от оков Resident Evil и наконец-то заняться своими проектами. В **Capcom** от визионера хотели новую историю про зомби и паразитов. Не выдержав давления со стороны руководства, Синдзи Миками покидает компанию и создает собственную студию, **Tango Gameworks**.

Первым проектом новой студии могла стать научно-фантастическая игра **Noah**, прототип которой автор придумал под влиянием гербертовской «Дюны». Вскоре после начала работ Tango Gameworks столкнулись с финансовыми трудностями. Проблемы продолжались до тех пор, пока с компанией не заключил контракт издатель **Bethesda**. Сделка очень порадовала Миками: «Они не заставляют творческих людей делать что-то по правилам. Они дают свободу творчества команде».

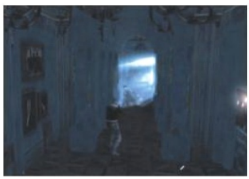
Если долго вглядываться в туман, можно остаться с крюком в голове.

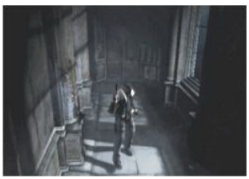
Тем не менее мечты о Noah пришлось на время отложить: студия приступила к разработке AAA-проекта Zwei, то есть «два» по-немецки. По одной из версий, название выбрали не случайно, так как главными героями кооперативной игры хотели сделать мужчину и женщину, скрепленных цепью. Сам Синдзи это опровергает — просто «Zwei» очень здорово звучит!

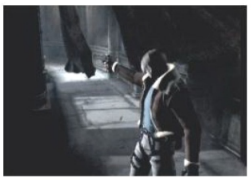
Планировалось, что персонажи будут промышлять охотой на вампиров. Игра поддерживала бы и одиночный режим, только в этом случае игрок переключался бы между героями. К сожалению, подробностей о проекте не слишком много, известно лишь, что в процессе разработки Zwei решили переделать в одиночную игру. Потом в Tango Gameworks отказались от вампиров, сочтя их — вот сюрприз! — слишком скучными. Затем действие игры постепенно перешло в психбольницу и проект все больше углубился в хоррор.

■■■

Что было дальше — несложно догадаться. Миками фактически вернулся к тому, от чего он упорно бежал, а от первоначальной задумки Zwei ничего не осталось. Во всяком случае, есть утешение в том, что большинство ранних идей, которые так или иначе Синдзи пришлось отбросить, все-таки нашли отклик в The Evil Within. ■







Прототип показывали только на видео, поэтому никаких действительных изображений у Resident Evil 3.5 нет.

Эскизы Zwei не слишком конкретны — общие виды потенциальных локаций и не более того.

Сразу видно, что вампиры даются Синдзи Миками непросто.

ТОМАС ГРИП

ЧЕМ ПУГАЮТ РАЗНЫЕ ХОРРОРЫ

ГЕЙМДИЗАЙНЕР РАССКАЗЫВАЕТ ПРО ДВА ТИПА МЕХАНИК В КОШМАРАХ

The Evil Within для некоторых оказалась совсем не той игрой, которую они ожидали: вместо тягучего кошмара в истории про Себастьяна — кровь, кишки и безудержная жестокость. Герой размахивает револьвером и стреляет из странного арбалета разрывными стрелами, хотя поначалу, еле живой и безоружный, прятался от разъяренного мужчины с бензопилой.

Почему так получилось и как воспринимать игру? Дело в том, что в The Evil Within столкнулись два основных принципа, по которым устроены кошмары. Томас Грип, творческий директор студии **Frictional Games** (на их счету серии **Penumbra** и **Amnesia**, а сейчас они работают над **SOMA**), рассказал в своем блоге про игровые механики в хорроpах. С его разрешения мы публикуем перевод заметки.

ОБОЛОЧКИ ПРОТИВ СИМУЛЯТОРОВ

Давайте поговорим об истории видеоигр и теории дизайна. Издавна сложились две школы хорроров. Одна добавляет атмосферу ужаса к стандартному геймплею (хоррор-оболочка), другая старается вос-

Lurking Horror

Silent Hill

3D Monster Maze

Forbidden Siren

создать игровыми средствами сюжет фильма или романа ужасов (хоррор-симулятор).

Первая школа достаточно известна и начиналась с игр вроде **Lurking Horror** (1987). С точки зрения механики это была типичная для того времени приключенческая игра, но действие происходило в зловещей обстановке и должно было пугать.

Со второй школой сложнее, но я бы сказал, что начало ей положила **3D Monster Maze** (1982). Игра с исчерпывающим названием: игрок заключен в лабиринте и вынужден спасаться от монстра, в нашем случае — от пиксельного тираннозавра.

Дизайн по принципу хоррор-оболочки процветал и стал краеугольным камнем для таких игр, как **Phantasmagoria** (1995, приключенческая игра), **The 7th Guest** (1993, головоломка) и **Resident Evil** (1996, шутер), а вот хоррор-симуляторы встречаются гораздо реже. Следующей после 3D Monster Maze игрой, которую с натяжкой можно так назвать, стала **Clock Tower** (1995).

Пора углубиться в различия этих двух видов дизайна. Clock Tower отличает от Resident Evil основная механика: задача здесь не развлечь игрока, а сделать его главным героем страшной истории.

В Clock Tower этот эффект создает единственный монстр (человечек с огромными ножницами), преследующий героя в определенных сценах. Игрок может спрятаться в шкафу или под кроватью и надеяться, что чудовище его не найдет и не убьет.

Сравните это с основной механикой **Resident Evil**, где нужно собирать боеприпасы, оружие и эликсиры здоровья, а потом драться со встречными монстрами. Геймплей Resident Evil работает в любых сюжетных обстоятельствах, в любой обстановке, тогда как в Clock Tower гораздо больше внимания уделяется именно ужасу как таковому.

Resident Evil прилагает массу усилий, чтобы казаться страшнее: недостаток боеприпасов, особенности инвентаря, ограниченное число сохранений и т.д. Но ничего из этого не вызывает настоящий ужас, для продвижения в игре все равно необходимо только отстреливать противников. В Resident Evil очень мало моментов, подходящих для фильма или романа ужасов, а Clock Tower ими изобилует.

В итоге основное различие можно сформулировать так. Clock Tower сосредотачивается на действиях, характерных для фильма ужасов: спрятаться под кроватью, посмотреть в зеркало, убежать, оттолкнуть монстра... По ходу дела игроки разыгрывают нагоняющие жуть сцены, просто следуя правилам, продиктованным геймплеем. А в Resident Evil такого почти нет, в фокусе там стандартная тактическая боевка, хотя и в «жуткой» атмосфере.

Clock Tower не лучший хоррор-симулятор, да и вообще хоррор как таковой. Во-первых, геймплей в ней по большей части как в довольно стандартной приключенческой игре. Во-вторых, погони сделаны неуклюже, раздражают и настоящее чувство страха вызывают с большим трудом.

Однако, несмотря на такие серьезные для жанра промахи, Clock Tower все же стоит изучить. Если не заострять внимание на недостатках, вы заметите, как там стараются сделать ограбельными элементы хоррора. В играх того времени подобного просто не было, да и вообще до недавних пор подобные вещи оставались редкостью.

В **Hell Night** (она же **Dark Messiah**, 1998) герой убегает от одного-единственного монстра, к тому же здесь есть замечательные штуки вроде кнопки «Оглянись» и необходимости осторожно выбирать спутника... Но это затмевается массой проблем, поэтому игра скорее раздражает.

И даже в такой классике хоррора, как **Silent Hill** (1999), правильной симуляции ужаса уделяется мало внимания. Большую

Clock Tower

Resident Evil

Silent Hill 2

The 7th Guest

часть игры мы решаем головоломки и сражаемся с врагами (от которых изредка лучше спасаться бегством, но в основном бой — наше все). Множество типично «ужасных» ситуаций не симулировано, а, наоборот, выведено из-под контроля игрока.

Взять **Silent Hill 2** (2001). Эпизод, когда герой прячется в шкафу, — это кат-сцена, а ведь в Clock Tower это было игровым моментом. Большая часть игрового процесса в серии Silent Hill мало похожа на происходящее в фильме или романе, да и вообще на то, как человек разумный себя ведет в подобных ситуациях.

Это ни в коем случае не делает игры серии Silent Hill плохими, но важен концепт, и его нужно запомнить. Чтобы увлечь и задействовать игрока, игры полагаются на стандартный, зачастую абсурдный с повествовательной точки зрения геймплей.

НОВЫЙ ВИТОК В СИМУЛЯЦИИ: SIREN

Следующей после Clock Tower игрой, которой удалось что-то толковое в плане симуляции хоррора, стала **Siren** (она же **Forbidden Siren** на Западе, 2003). В ней игрокам предлагается гораздо более логичное поведение. К примеру, на игровой карте не указано местонахождение игрока, а еще тут есть возможность взглянуть на мир глазами монстра. В итоге создается гораздо более убедительный эффект участия в страшной истории.

Но проблема здесь, как и в Clock Tower, в посредственном воплощении хорошей идеи, отчего страдают и ужасы, и погружение. И снова этот вид дизайна в индустрии толком не прижился.

А теперь кратко обсудим дизайнерский концепт, именуемый мысленным моделированием. Он

Silent Hill: Shattered Memories

имеет непосредственное отношение к различиям между хоррор-оболочкой и хоррор-симуляцией.

В таких играх, как Resident Evil, каждое столкновение требует тактического мышления. Вы оцениваете противника, свое оружие, запас патронов, уровни здоровья и так далее. В голове у вас складывается модель, в которой основное место занимает не внешний вид тварей, а чистый расчет. Это может быть очень тяжело, а в сочетании с «жуткой» тематикой и очень страшно... Но в целом игра оставляет мало места воображению и повествовательной интуиции.

А в Siren вас гораздо сильнее беспокоит как раз то, что вы не видите, и вы лихорадочно пытаетесь сообразить, что же будет дальше. Прибавьте к этому карту, заставляющую вас почувствовать себя частью окружения, и монстров, о чьем местонахождении вы главным образом догадываетесь, — и мысленная модель получается гораздо более страшной и яркой.

Проблема в том, что, не имея на руках всех данных (в отличие от той же Resident Evil), формулировать правильные тактические решения гораздо сложнее. В этом, на мой взгляд, одна из причин неудачи подобных игр: мысленное моделирование по типу Siren, несомненно, лучше подходит для хорроров, но вот правильного геймплея пока не придумано.

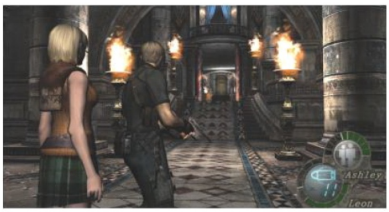
ВЗРЫВ НЕЗАВИСИМЫХ ХОРРОРОВ

Вернемся к истории игр. Выход Siren ознаменовал начало конца того, что я назвал бы «золотым веком survival horror». Он подарил нам такие жемчужины, как Resident Evil, Silent Hill, **Fatal Frame** (2001), — все со своим свежим взглядом на хоррор.

Но затем источник, кажется, иссяк и хорроры стали все больше уклоняться в сторону жанра боевиков. **Resident Evil 4** (2005) ввела это в моду. Одной из причин такой смены фокуса стали падение продаж и рост производственных расходов.

С этим связана и другая, очень веская причина — застой в жанре. Все крупные игры были хоррор-оболочками со стандартным, по большей части, геймплеем. Оболочка не располагала к существенным изменениям, а когда фокус смещался на игровую механику, от хоррора мало что оставалось.

В следующем году вышел еще один хоррор без боевки и с акцен-



Resident Evil 4

Amnesia: The Dark Descent

Hide

Outlast

том на симуляции хоррора — **Silent Hill: Shattered Memories** (2009). А потом мы выпустили **Amnesia: The Dark Descent** (2010). Одним моментом в ней я, будучи соавтором, особенно горжусь: просто задействовав основную игровую систему, мы смогли заставить героя спрятаться в шкафу и в страхе смотреть, как мо-нстр проходит мимо.

Нам удалось воспроизвести — уже в геймплее — ту самую катсцену из Silent Hill 2 и как следует симулировать одну из основных механик Clock Tower. Я слишком пристрастен, чтобы говорить, какой эффект это произвело на хорроры в целом (если произвело вообще), но лично для меня это одно из главных наших достижений.

Два года спустя вышла маленькая бесплатная игра **Slender** (2012), и вот она, на мой взгляд, действительно подтолкнула развитие хоррор-симуляторов. Slender — игра незамысловатая, с точки зрения стандартного геймплея тут вообще говорить не о чем. Игроку нужно просто собрать несколько записок в открытом, но все же немного лабиринтообразном окружении.

Чем игра увлекает — так это своей симуляцией хоррора. Нельзя смотреть на Тонкого человека, нельзя слишком часто включать фонарик, нужно двигаться осторожно и держаться подальше от жутких звуков...

Все эти элементы геймплея достаточно туманны и вместе порождают богатую мысленную модель. Конечный результат — увлекательнейший хоррор почти из ничего. В Slender очень мало сюжета и интересных задач, вся ее суть — существование в некоем виртуальном пространстве. Это почти чистая симуляция хоррора.

Другие инди-игры, такие как **Hide** (2011), уже пробовали не-

Slender

что подобное, но Slender доказала, что это вполне эффективный метод создания игры. Уберите конкретику, дайте игроку играть без знакомых четких ориентиров — и на одной симуляции ужаса можно делать отличные игры. Slender — это в некотором роде Super Mario Bros. или Wolfenstein 3D от хорроров, чистейший дистиллят своего жанра.

С тех пор вышло несколько похожих игр, и одной из самых успешных стала **Outlast** (2013). Сюжет Outlast прост, как мыло: журналист проникает в старую лечебницу, где, по слухам, проводились некие эксперименты, обнаруживает, что там творится какая-то чертовщина, и пытается сбежать.

Никаких головоломок, никакого стандартного геймплея, только набор уровней, по которым вы бежите и прячетесь от безумных пациентов. И несколько уровней, где можно отдохнуть и прогуляться (если найдете) до следующего пункта назначения в жутких декорациях.

По зданию разбросаны документы, подробнее описывающие канон игры, но их прочтение ничего особенного вам не даст. Можно их вообще не трогать и все равно получить связное представление о происходящем.

Увлекательной игру делают ситуации, которые она вам предлагает. Спрячьтесь от монстров в шкафчике, проберитесь мимо, пока они несут околесицу, минуйте местных безумцев, не зная, кинутся они или нет, постарайтесь разглядеть опасность при помощи плохонькой камеры ночного видения и т.д. и т.п. Едва ли не любую сцену из игрового процесса можно вставлять в фильм или роман ужасов. Outlast — чистый хоррор-симулятор. Повествование в нем естественно проистекает из ситуаций, которые она вам подбрасывает.

■■■

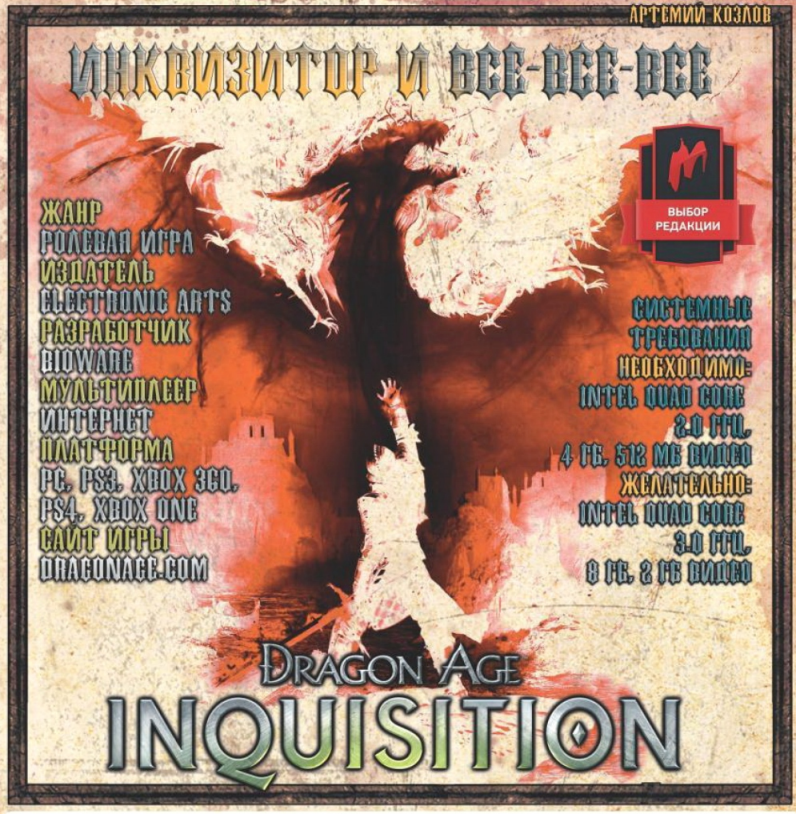
У модели Томаса Грипа найдутся свои критики, но по ней получается, что The Evil Within действует на стыке двух механик и теряет баланс между ними. С одной стороны у нас хоррор-оболочка и бодрый отстрел одержимых, а с другой — геймдизайнеры иногда навязывают нам эпизоды с непобедимыми врагами и заставляют прятаться по разным уголкам. В итоге игра никак не может определиться с настроением и ощущается немного сбивчивой в плане темпа. ■

The Evil Within

Siren: Blood Curse

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ИНКВИЗИТОР И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ



Dragon Age: Inquisition — это пока что самая большая, самая красивая и самая эпичная игра **BioWare**. Она не похожа ни на первую, ни на вторую часть, но проследить, почему она стала такой, достаточно просто. Это результат долгих итерационных поисков. В **Mass Effect 2** BioWare училась избавляться от избыточных деталей, в **Dragon Age 2** они фактически сбросили все наработки и начали искать новый путь. Какой бы притягательной ни казалась фантазия о новой **Dragon Age: Origins**, у студии оставалась одна проблема — она слишком боялась отступить от D&D-канонов и той структуры, что была в **Knight of the Old Republic** и **Neverwinter Nights**.

В Inquisition же BioWare собрала все, чему научилась за годы, и двинулась дальше. Здесь авторы впервые экспериментируют с большими масштабами и открытым миром — экспериментируют толково, а не как с катанием на «Мако» в первом **Mass Effect**. Впрочем, это и вполовину не так важно, как может показаться. Inquisition — все еще классическая игра от BioWare, где главенствуют прописанная вселенная и характеры, и открытый мир тут имеет мало значения.

ИНКВИЗИТОР ВСЕХ СПАСЕТ

В Dragon Age 2 была крайне нетипичная для BioWare история про локальный конфликт, расизм и нетерпимость, но Inquisition возвращается к масштабному эпосу. Здесь снова условный всеспасающий «Шепард», характер которого вы лепите сами, есть древнее страшное зло, которое скоро всех накроет. Новая напасть — плодящие демонов бреши в пространстве, которые открываются по всему миру.

В отличие от предыдущих Dragon Age, вас практически сразу признают последней надеждой человечества. Вы носите в ладони зловещую метку. Откуда она взялась, вы не помните, но только с ее помощью можно закрывать разломы. В народе уверовали в божественную избранность героя и прозвали его вестником богини Андрасте (хотя на самом деле все гораздо сложнее). Но вестнику нужна помощь — ни от храмовников, ни от магов, ни от церкви, ни от государств помощи не дождешься. Поэтому под нашим началом собирается новая Инквизиция, и начинается новая кампания по спасению мира.

Но в типичной для BioWare манере зубодробительный пафос основного сюжета перемежается с мелкими деталями, оттенками и даже абсолютно бытовыми зарисовками из жизни инквизитора. Сценаристы аккуратно создают образы персонажей и умелым росчер-

Населенные пункты в открытых локациях встречаются редко, и в них нет почти ничего интересного. Иногда горожане обсуждают последние события, но и только.

Inquisition трепетно относится к изобразительному искусству. Даже в самой нищей хате вы можете найти какие-нибудь картины, причем повторяются они реже, чем можно представить.

ком пера делают Тедас с его скалами, деревушками, роскошными замками и манерными орлейцами в масках живее и правдоподобнее. Главное — внимательно смотреть и слушать, иначе можно лишиться изрядной доли интересных историй.

Инквизитор и его друзья

История была бы неполной без спутников инквизитора. За каждым из них видна масштабная писательская работа. Беседы с ними не просто раскрывают их характер — они дополняют картину мира, который по проработке уже не так далек от тех же Забытых королевств. Заумный, но толковый эльф Солас расскажет, что знает о Тени и сложной душевной организации духов, а от щеголя Дориана вы узнаете все, что хотели узнать о злодейской империи Тевинтер, вплоть до устройства их церкви и верхушки власти. А еще он обаятельный засранец. И гей. Но о его ориентации вы ничего не узнаете, пока не начнете намеренно его обрабатывать. В толерантной BioWare наконец-то поняли, как показывать сексменьшинства, не навязывая их.

Все герои, кроме, может быть, нудной придворной магички Вивьен, так или иначе симпатичны. К примеру, уже хорошо знакомый гном Варрик, даром что обходится без любовной линии (и слава богу), по мере развития отношений станет для вас едва ли не старшим братом, всегда готовым подсобить своей житейской мудростью. Кое-кто привлекает эксцентричным поведением: с разбойницей Серой, к примеру, вы знакомитесь в разгаре боя с отрядом стражников без штанов. Она их украла. Зачем? «Ну круто же, стражники без штанов!» Отсюда и далее своими чокнутыми (хотя на деле весьма рассудительными) мыслезаключениями и изощренными эвфемизмами она проверяет переводчиков на прочность.

Как и обычно в Dragon Age, отношения напарников к тем или иным вашим действиям («Варрик одобряет») заменяет привычную шкалу морали. Поэтому и решения здесь не делятся на добрые и злые, все куда сложнее. Пару раз Inquisition удалось вогнать нас в ступор, когда все варианты казались правильными, но какой из них вернее — не было ни малейшего представления. Пощадить того, кто живым принес бы больше пользы, или того, к кому мы испытываем теплые чувства со времен второй части?

Выбирая варианты ответа, вы зачастую задаете лишь тон беседы. Перед действительно важным решением вас оповещают заранее, и это случается куда реже, чем хотелось бы. Притом серьезную реакцию на ваши действия вы ощутите от силы дважды: когда выберете между магами и храмовниками где-то в первой трети игры и еще раз в самом конце.

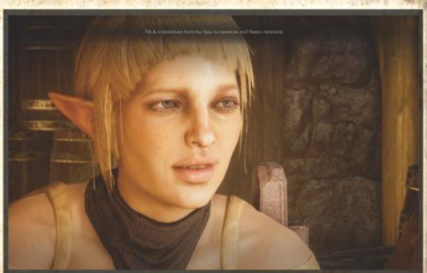
Остальное же вам припомнят только в финальном ролике, где разбираются судьбы мира после ваших действий. Это несколько обескураживает, хотя греет уже то, что принятые решения не забыты. Inquisition помнит вообще все, включая то, что было в предыдущих играх серии. Только вот далеко не на все дает отклик.

Инквизитор на прогулке

Inquisition, в отличие от Dragon Age 2, стремится создать впечатление масштабной игры, внушить вам, будто вы попали в эпицентр чего-то великого и снова решаете судьбу целого мира. И возможность бросить все и просто погулять по километрам лесов, болот и пустынь укрепляет ощущение значимости самим фактом присутствия. Вот он, Тедас, за который вы отвечаете.

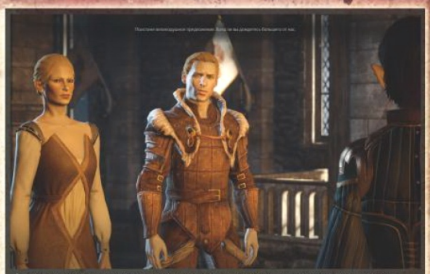
Одна беда — открытые локации здесь сами по себе. Практически все важные для повествования события случаются на небольших срежиссированных уровнях, а сюда мы ходим, просто чтобы набрать опыта перед следующим сюжетным походом. От-

Еще один шаг, и со скалы на горизонте спрыгнет огромный дракон, рядом с которым драконы из Skyrim просто нелепые рохли. Такие встречи в открытом мире случаются редко, но они действительно захватывают.



«Не обращай внимания на жопу в небе, солнышко», — и далее по тексту. Реплики Серы вынуждают переводчиков балансировать на грани.

Пока мы в штабе, мы можем раздать советникам задания, которые автоматически выполнятся спустя n минут реального времени. Ничего сверхценного вы оттуда не получите, но если очень хочется, то игру можно обмануть, подкрутив системное время.



Одно из редких явлений, связанных с нашими прошлыми приключениями. Король Алистер собственной персоной — по итогам Origins у нас он выжил и не спился.

крытые территории огромны и потрясающе красивы, но в них патологически ничего не происходит — только вы бегаете из стороны в сторону, находите всякую ерунду для крафта, закрываете разломы и выполняете тоскливые почтово-собирательные квесты. Вплоть до абсурда: «Привет, я глава Инквизиции, и селяне только что попросили меня убить десятерых барашков ради десяти кусков мяса, потому что сами не могут».

Инквизитору идет смирение, и вам придется этим заниматься. Чтобы открывать новые локации и продвигаться дальше по сюжету, вам нужны «очки влияния», а чтобы их зарабатывать, вы обязаны выполнять побочные квесты. И вы выполняете — не потому, что хотите, а потому, что надо. Корпите над картой местности, ищете отметки, бегаете от маркера к маркеру, плачете, колетесь, но продолжаете есть метафорический кактус.

А потом то ли со скуки, то ли от безысходности начинаете бродить по вашему штабу, грандиозной крепости Скайхолд. Наконец-то беседуете со всеми напарниками и уделяете время их бедам, увлекаетесь исследованием — читаете тексты, слушаете песни в тавернах, открываете новые локации и смотрите по сторонам. И через все эти мелочи вы постепенно складываете картину вселенной. Находите фактически все то, чем были хороши предыдущие Dragon Age, — мир и историю.

Получается слегка дико: вместо того, чтобы аккуратно подвести вас к самому важному, Inquisition ставит перед вами глухую стену, и в попытках обойти ее с наименьшими потерями вы находите все сами. Строгая необходимость копить очки влияния заставляет вас сворачивать с пути и искать то, что вы ни за что не нашли бы, пойдя прямой дорогой.

Это явно не самый изящный способ, которым можно было устроить открытый мир, — баланс между ощущением масштаба, свободой и темпом повествования держится шатко. Но держится.

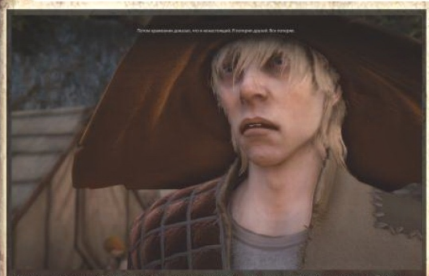
Инквизитор веселится

В Dragon Age: Origins и Dragon Age 2 было много откровенно затянутых моментов — вспомните гномьи тоннели у Орзаммара из первой части или повторяющиеся полосы препятствий с возрождающимися противниками из второй. В Inquisition все монотонные занятия остались в добровольно-принудительном открытом мире. А вот каждый сюжетный поход — это мощнейший рывок длиной в пару часов. Выверенный, сбалансированный, концентрированный.

Ни одну из миссий нельзя назвать ни слишком длинной, ни слишком короткой, всего — сражений, диалогов и поисков — в них ровно столько, сколько нужно. И даже с самой банальной завязкой в духе «мы должны взять штурмом крепость такую-то» вы можете быть уверены, что к середине события резко свернут в новое русло и скучная завязка приведет к чему-то умопомрачительно необычному.

Помогает и боевая система. По сравнению с Dragon Age 2 здесь есть огромный прогресс. Раньше тактический режим и бой в реальном времени работали как две далекие друг от друга сущности, да и тактическая пауза, в принципе, пригождалась нечасто. Теперь же чертовски приятно и полезно играть, сочетая оба режима. В реальном времени вы до костей чувствуете пыл схватки, но в то же время всегда можете, не отрываясь, осмотреть поле боя сверху и хладнокровно продумать тактику.

В тактическом режиме возможно все, что получалось в первой части. Поставив бой на паузу, вы раздаете приказы: просите танка Блэкволла заградить щитом проход, Дориана — обрушить на авангард огненный шторм, а своего инквизитора-разбойника отправляете в тыл, резать лучников и магов. А потом, если что-то идет не так, снова одной кнопкой



Коул — парень, который никак не может понять, дух он, демон или человек. Почти всегда ходит с таким выражением лица.

Железный Бык — глава отряда наемников и кунарийский шпион. Становится настоящим товарищем и знакомит инквизитора с простой солдатней. Опыт — презанятнейший.

Без коня в открытых локациях никак — слишком большие пространства. Так что не упустите один из квестов в первой локации.

Миссия с поисками убийцы на орлейском балу напоминает одну из миссий Dishonored. Только наоборот.

останавливаете время и корректируете указания. У тактического режима всего одна проблема — он отчего-то до боли криво управляется с клавиатуры и мыши. Создается впечатление, будто вместо человеческой адаптации управления разработчики просто заставили клавиатуру эмулировать геймпад.

Навыков стало меньше, но у *каждого* теперь есть однозначная область применения. Каждая атака, каждое умение имеет большое значение и ощущается подобающе. Вместо пустого последовательного повторения навыков вы уделяете больше времени грамотному позиционированию и тайм-мингу. Позиционированию в особенности — то есть атакам с флангов, устранению лучников и магов, обходу бойцов с башенными щитами. Никакой регенерации нет, лечиться приходится строго ограниченным запасом зелий, но практически любого ранения можно избежать, грамотно спланировав ход боя. И это совсем непросто. Странно только, что ближе к концу игра отчего-то расщедривается на скроны с зельями и проблема резко теряет актуальность.

Еще боевая система неплохо проявляет себя в кооперативе, построенном по образу и подобию мультиплеера из Mass Effect. Единственная его беда — отсутствие весомой мотивации. Как в той же истории про Шепарда, вы просто проходите полигоны, похожие на инстансы из онлайновых ролевок. За их прохождение вас награждают опытом, экипировкой, открывают новые классы… и все. В плане механики совместный режим работает отлично, но, тем не менее, это развлечение на любителя.

Инквизитор и мясной гламур

Визуально предыдущие Dragon Age не выделялись ничем, кроме разве что брызгов крови, обильно покрывавших героев с ног до головы по поводу и без. При этом, к примеру, у многих персонажей были аккуратные, почти идеальные черты и пропорции лиц. Даже у гномов. В Origins это можно было списать на технические ограничения, но во второй части эту традицию продолжили, а в третьей все получилось так, как получилось.

Inquisition выглядит… интересно. У нее есть стиль. Она выглядит дорого. Ее приятно разглядывать — всю, каждую мелочь. Пейзажи, костюмы, доспехи, карнавальные маски, причуды архитектуры, иллюстрации и абстрактные портреты героев «под модерн» — еще не Климт и не Муха, но уже вещь в себе. Inquisition — яркая, броская, вылизанная, блестящая. Иногда, правда, чересчур блестящая.

При этом по настроению мир остался таким же темным и агрессивным, а измазанные в крови герои никуда не делись. Получается совершенное сочетание красоты и беспощадности, не похожее ни на что из того, что мы видели в ролевых играх. В BioWare наконец-то нашли, как должно выглядеть их фэнтези.

◆ ◆ ◆

В Inquisition отлично реализовали идеи, что начали формироваться в Dragon Age 2. История, характеры, механика и художественное оформление наконец-то сложились в цельное видение.

Хотя главное — это все же открытый мир. Несмотря на то, что он сильно отторван от истории, это крайне важный шаг для BioWare. Все их последние игры были ограничены узкими коридорами станций, подземелий и городских улиц, а теперь — что-то новое, открытые локации размером с Сиродиил. Почти не вовлеченные в историю, но уже какие-то. Судя по всему, дальше BioWare будет двигаться именно в этом направлении: по слухам, что-то подобное готовится в новом Mass Effect.

К тому же Inquisition явно ведет к истории куда больших масштабов. На это указывает все — и то, что судьбоносных решений здесь куда больше, чем последствий, и то, что мы до сих пор не знаем мотивации многих героев, и сцена после финальных титров, которая в корне меняет отношение к истории. Похоже, дальше мы будем разбираться с чем-то куда более сложным, чем простое древнее зло из ярких зеленых проломов в небесах, и это интригует едва ли не больше, чем вся Inquisition, вместе взятая.

Остается надеяться, что на четвертую часть в BioWare потратят больше времени, чем потратили на Dragon Age 2. И что хотя бы в ней наши решения наконец-то аукнутся покрупному. ◆

- ◆ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ◆ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✖ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✖ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ОГРОМНАЯ, ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ И НЕВООБРАЗИМО КРАСИВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА. О ТОМ, ЧТО DRAGON AGE ОКОНЧАТЕЛЬНО ОТБРОСИЛА СТАРОМОДНЫЕ МАНЕРЫ ORIGINS, МОЖНО ДУМАТЬ ЧТО УГОДНО. НО ТЕПЕРЬ У СЕРИИ ЕСТЬ СВОЕ ЛИЦО — И ОНО БОЛЬШЕ НИ НА ЧТО НЕ ПОХОЖЕ

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 9
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
8,5
ОТЛИЧНО

ЖАНР
Ролевой шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Take-Two Interactive
РАЗРАБОТЧИК
2K Australia
Gearbox Software
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ
Borderlandsthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core, 2 Гб, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core, 2 Гб, 1 ГБ видео

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!

Дмитрий Ежов

СПУТНИКОВЫЕ НОВОСТИ

Из всего, что Gearbox сообщила о **Borderlands: The Pre-Sequel** с момента ее анонса в апреле, общественность, казалось, волновали только три вещи.

Во-первых, обещание рассказать о жизни Красавчика Джека, главы оружейного концерна «Гиперион» и ключевого злодея второй части, до его грехопадения. Некогда этот садист в маске носил имя Джон, увлекался программированием и преследовал благородные цели. В **Pre-Sequel** он работодатель главного героя — и нам очень хотелось бы узнать, чем жил будущий тиран, пока его лицо еще не было изуродовано.

Во-вторых, пристальное внимание авторов к роботу по имени Клэптрэп (он же «Железяка» в официальной локализации), неформальному талисману серии, давно заслужившему место на первом плане. Теперь это один из четырех новых классов и, соответственно, полноправный играбельный герой.

Наконец, в-третьих — специфика места действия. События **Pre-Sequel** происходят на Элписе, спутнике планеты Пандоры, отличающемся пониженной гравитацией. И вот это уже не просто позволяет заполнить пробелы в истории мира **Borderlands**, это обещало в корне изменить ощущения от геймплея.

Магия лунного света

Модель нового мира заметно отличается от той, что мы привыкли видеть в **Borderlands**. Здесь сложно маневрировать на транспорте из-за кратеров и заполненных лавой расщелин (результат частых тектонических сдвигов), а на каждом шагу вас подстерегают вооруженные враги и какие-нибудь жуткие лавкрафтианские твари, атакующие с воздуха.

Однако главная особенность этой неприветливой земли в том, что на Элписе нет атмосферы, и запас воздуха мы таскаем с собой. Пополнять его можно на базах, около гейзеров или у мини-станций, заключающих вас по нажатию кнопки в спасительный купол. Без кислорода жить вы будете недолго, так что регулярно делайте привалы. Заветные баллоны выпадают и из противников, но на битву лучше идти уже экипированным, так вам будет существенно легче держаться в слепящей суматохе боя.

К тому же у кислородных пайков есть второе, неочевидное, применение. В местном вакууме запасом воздуха можно заменить реактивный ранец: удерживая кнопку в прыжке, можно преодолевать значительные расстояния. Учитывая рельеф, это страшно полезная штука. Жаль только, кислород она сжирает очень быстро.

Влияет гравитация Элписа и на механику схваток, к которой добавились новые аспекты, обусловленные классовыми умениями героев. Суровый Вильгельм призывает на помощь двух дронов, гладиаторша Афина бьет на расстоянии щитом, словно Капитан Америка (но предварительно ее щит аккумулирует исходящую от врагов ярость, чтобы обратить ее против них же), а девушка-ковбой Ниша делает упор на скорость стрельбы. Клэптрэп же вообще использует бета-версию супер-

Упав после тяжелого ранения, всегда можно получить «второй шанс»: для этого надо убить врага из текущей позиции, без точного прицеливания.

В Pre-Sequel авторы презентовали одних их самых зловещих монстров в истории Borderlands.

В одной из квестов нам просят занять точку обзора, просто чтобы полюбоваться взрывом.

Бои в помещениях отличаются повышенной хаотичностью.

программы VaultHunter.exe, действующую чисто по ситуации, и каждый раз роботу достается одно умение из обширной коллекции.

Планомерно зачищая локацию, вам то и дело приходится скрываться от вражьих пуль — нагло перепрыгивать через врагов, прятаться на крышах и верхних этажах. Но когда противники вдруг тоже взмывают ввысь, действие окончательно становится похоже на происходящее в какой-нибудь **Tribes**, даром что серьезно заботиться о тактике в **Borderlands** по-прежнему не нужно. Один игрок кидает в толпу щит, другой весело отстреливает нападающим кислородные маски, третий палит из криогенной пушки (новый тип оружия), четвертый бьет лазером с воздуха — это здесь, наверное, один из тысяч паттернов коллективной атаки. Погибшие соратники быстро возрождаются на ближайшей базе, и разбираться в окружающей суматохе смысла нет — главное, что весело.

Чуть менее завораживающими получились сражения с боссами. Этих явно создавали с расчетом на то, что противостоять им будут несколько игроков: даже вчетвером победить их порой непросто. Думать над стратегией, искать подход, пытаться взаимодействовать с союзниками опять же удается редко — все снова довольно быстро сводится к огненному хаосу. И здесь это уже не раздалживает, а раздражает.

Боссов, правда, всего семь, а вот стычек на пустошах Элписа предстоит немало — на самых разных участках и с врагами в самых разных комбинациях и количествах. Сполна насладиться боевой механикой и набраться опыта для использования самых мощных пушек вы точно успеете. Если, конечно, все это не успело вас уморить в предыдущих выпусках — в основе-то, несмотря на все ухищрения, осталась все та же **Borderlands**.

Расписание дня

Но если в плане антуража и боевки **Pre-Sequel** близка к полноценной новой части серии **Borderlands**, то на уровне сценария это классическое дополнение. С одной стороны, нам открывают новые страницы биографии уже известных героев, вроде Красавчика Джека или киборга Вильгельма (здесь его тело еще не полностью механизировано), с другой — занимательной истории из этого все-таки не получается. Не хватает цельности, живости, внятно оформленной интриги, да и по части юмора **Pre-Sequel** заметно уступает второй части.

Сюжет пролетает перед глазами россыпью карикатурных образов и шуток, порой заметно вторичных (скажем, на смену мяснику-оптимисту Доктору Зеду пришла мрачная медсестра Нина), а по-настоящему остроумных и изобретательных квестов в игре немного. На одно задание, в котором нужно, выполняя просьбу ныне покойного солдата, назвать одного мутанта козлом, приходится десять поручений формата «прикрепите радиопередатчики к башням» или «пожертвуйте повстанцам оружие» (сконяемся по локациям и оставляем пушки в особых сейфах).

В какой-то степени такие проблемы были свойственны и прошлым частям серии, но тем сильнее разгоралась надежда, что в этот раз рутины будет поменьше. Увы, развлекать себя в **Borderlands** все еще временами приходится с помощью собственной фантазией. Рано или поздно это серьезно утомляет, особенно учитывая, что компенсировать монотонность свежестью истории, как в **Borderlands 2**, дополнение не способно — сценарий во многом зиждется на старом материале.

Время от времени посещает чувство дежавю — вот в кадре мелькают знакомые лица, а вот мы опять несемся через пустошь, чтобы отдать кому-нибудь артефакт. Адресата обязательно не окажется на месте, придется тащиться еще куда-то, а там вдруг попросят вернуться и покопаться в десятке контейнеров. В худших традициях прошлых игр серии.

■■■

Pre-Sequel балансирует на стыке любопытных свежих элементов и классического ролевого занудства, особенно выделяющегося на фоне вторичности сюжета. Этот внутренний диссонанс и мешает назвать работу Gearbox и 2K Australia (разработку на этот раз вели вторые, и именно они ответственны за ключевые нововведения) «новой **Borderlands**».

У них получилась игра для поклонников, которые наконец-то с радостью порулят Клэптрэпом, узнают о прошлом любимых героев и постреляют из криогенных пушек в условиях вакуума. Дыры в хронологии успешно залатаны, география мира расширена — но этого мало, чтобы всем однозначно советовать это дополнение по цене отдельной игры. ■

Реиграбельность ■
Классный сюжет
Оригинальность
Легко освоить ■

Дождались?

Pre-Sequel никак не может определиться, чем ему быть — игра больше, чем стандартные дополнения, но, чтобы назвать ее полноценной частью серии, у нее слишком вторичный сценарий и слишком мало новых находок.

Геймплей: 6
Графика: 6
Звук и музыка: 7
Интерфейс и управление: 8

Рейтинг
6.5
Средне

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
ALMOST HUMAN
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
GRIMROCK.NET

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: DUAL CORE 2.33 ГГЦ, 2 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: QUAD CORE 2.66 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

LEGEND OF GRIMROCK II

СКАЗКА О ПОТЕРЯННОМ ВРЕМЕНИ

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Пару лет назад **Legend of Grimrock** от маленькой финской студии чудом вернула моду на dungeon crawler в реальном времени. Дальше могла последовать старая как мир история про «3/10 за самоповторы, и до третьей части свободен», но **Legend of Grimrock 2** так отчаянно демонстрирует свою изобретательность, что ей прощаешь и перекраску старослужащих, и управление для осьминогов.

РЕБЯТНЯ И ВЗРОСЛЫЕ ПРОПАДАЮТ ЗРЯ

Вторая серия начинается так же традиционно, как и первая, только на этот раз четверка узников попадает не в подземелье с ловушками, а на необитаемый (вроде бы) остров. Вообще, раньше тут явно жили — а судя по отдельной локации с огромным погостом, еще и помирали. Послания от «хозяина острова» наталкивают на мысль, что здесь есть как минимум один живой и, вероятно, томящийся одиночеством человек.

Диспозицию объясняют в первый же час: нужно прошвырнуться по окрестностям, собрать разбросанные драгоценные камни, превратить их в эссенции в элементальном храме... короче, обойти все подземелья, убить всех боссов и, при желании, обнести все секретки и сундуки.

Коварный замысел разработчиков, как обычно, становится ясен уже в главном меню. Мы провели час, подбирая себе партию из всего-то четырех персон. Пять рас, восемь классов и почти два десятка навыков, полезность которых вне контекста не понять, — это очень серьезно для игры, про которую ты заочно знаешь только то, что дальше будет сплошной ад. Что каждая единица характеристики — на вес золота, и что малейшая ошибка может стоить двадцати-тридцати часов пока еще молодой жизни.

Впрочем, во второй части ошибки в развитии не так фатальны. Если вы понимаете, что делаете, то достаточно скоро сообразите, что делаете не так, и получите шанс исправиться. Legend of Grimrock 2 как ваш любимый школьный учитель: жестока, но справедлива.

Одежки с требованиями к конкретному навыку вовремя подскажут, что стоит учить в ближайшее время.

Для удобства перемещения основные локации связали посредством этакой узловой станции. Но вообще бэктрекинг — беда обоих «Гримроков».

Самое мучительное в любом бою — это когда подающие надежду сытые, обутые и хорошо вооруженные бойцы мажут на ровном месте. А на прокачку Accuracy опыта, как водится, жалко.

Одиночного противника можно кайтить по округе. Если эта округа вообще есть — иначе, попав в тупик, лучше сразу спиливать мушку.

SAPIENTI SAT

И ее первые кадры ошеломляют. Морской берег, белый песочек, вдали какая-то черепаха виднеется — так и хочется бежать... ан нет, тайлы никто не отменял. Ходим строго в четырех направлениях, можно боком. Изучаем местность, шинкуем черепах на еду, опустошаем плохо спрятанные сундуки. Найденные записки читаем и сохраняем. В письмах и настенных скрижалях сообщается достаточно, но если вы при всем при этом не расколете первую же головоломку, то грош вам цена, и нечего даже пытаться пройти дальше.

За головоломки очень хочется похвалить дизайнеров. Они почти не повторяют ни себя, ни те, что были в Legend of Grimrock (ходят слухи, что некоторым до сих пор снится «шахматная комната» из первой части). И пусть некоторые ребусы взяты скорее из мировой практики, чем из финских голов, они все равно смотрятся в новом «Гримроке» свежо и красиво. Самое прекрасное — даже если вы разгадали правила, по которым они работают, в какой-то момент все равно потребуется выйти за их рамки.

В свободное от работы головой время придется как следует пощелкать мышью. Вскрытие секреток, сбор хорошего гардероба и разбор рюкзаков — зло привычное, но так надо. Сами поймете, когда дело дойдет до крови.

Основной претензией к Legend of Grimrock было управление. Чтобы все герои атаковали, нужно поочередно щелкнуть по значкам их оружия, а чтобы произнести заклинание — еще и прочертить мышью рунную загогулину. Даже в **Eye of the Beholder** двадцатичетырехлетней давности, по образу которой лепили первый «Гримрок», под атаку была выделена отдельная клавиша. Но финны упрямо гнут свою линию и заставляют пощелкивать все вручную. Если головоломки требуют холодной головы, то сражения — горячих пальцев.

Впрочем, к этой странности привыкаешь, благо в боевой формуле по-старому работает не только управление. Как и два года назад, ничто не мешает нарезать круги вокруг любого монстра, не позволяя ему ни двинуть как следует, ни гадость какую наколдовать. Если ваш показатель действий в секунду ниже среднего по Республике Корея, нанести удар успеют не все ваши сопартийцы — но, в конце концов, это и не нужно. Знай себе обновляй пожарное заклинание да вваливай дубинкой потолще.

Но это скорее не промах, а странная особенность, которую финны активно эксплуатируют. Враг далеко не всегда ходит поодиночке. Бои со многими боссами построены как раз на необходимости контролировать и главную цель, и ошивающихся неподалеку друзей и родственников Кролика. Придется не раз загружать сохранение перед схваткой, чтобы вымерять и вывернуть подходящую тактику.

■■■

Первый «Гримрок» утомлял необходимостью бродить туда-сюда по унылым подземельям. Здесь же есть и болота, и лесные тропки, и подземелья (само собой) — разнообразие игре очень к лицу. И хотя от многих недочетов так и не избавились, за один только закат на морском берегу, постоянное чувство новых открытий и шикарную головоломку про «камень-ножницы-бумага»Legend of Grimrock 2 можно простить почти все ее недостатки и самоповторы.

Но все-таки хочется, чтобы третья часть была ближе к чему-нибудь вроде **Wizardry** и **Might & Magic**. Искусство ползания по подземельям финны освоили в совершенстве — пора браться за города, светскую жизнь и какую-никакую экономику. ■

Многие монстры (а также пиктограммы, элементы интерфейса и другие ассеты) переехали прямиком из первой части. Но спустя два года этого можно и не заметить.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень сложно закрыть глаза на все те ухищрения, с помощью которых в Legend of Grimrock 2 решены кое-какие старые задачи, но невозможно убедить себя, что эта игра хуже или равна первой части. Конечно, она лучше.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 9
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 8
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 6

РЕЙТИНГ
8,5
«ОТЛИЧНО»

САЙТ ИГРЫ
REDTHREADGAMES.COM

BOOK ONE
DREAMFALL CHAPTERS
REBORN

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
RED THREAD GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PC

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
DUAL CORE 2,2 ГГЦ, 3 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
QUAD CORE I5 2,5 ГГЦ, 8 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

АРСЕНИЙ ВОЛКОВ

ВНУТРЕННЯЯ ИМПЕРИЯ

Вопрос, какую игру вы ждете больше всего, для многих давно превратился в пустую формальность. **Half-Life 3**, **Beyond of Good & Evil 2** и **Dreamfall Chapters** — вот три самых популярных ответа, которые мы слышали на протяжении последних лет. За это время все три проекта превратились почти что в миф, иллюзию и предмет чуть ли не религиозного культа: все про них слышали, но никто не видел. Странные люди придумывают теории заговора, ищут подтверждение своих догадок в каждой крупице информации. Другим остается только слепая вера и регулярное отправление ритуалов в виде метафорических молитв, плачей и взываний к небесам на тематических форумах.

С этой точки зрения выход первого из пяти запланированных эпизодов Dreamfall Chapters имеет почти космологическое значение. Это настоящее оправдание веры, осуществление мечты. Явление луноликого норвежца Рагнара Торнквиста и очаровательной Зои Кастильо народу…

Чем же **The Longest Journey** 1999 года и вышедший через семь лет **Dreamfall** заслужили такой культовый статус и любовь? А вот чем: запутанный не хуже, чем в «Твин Пикс», сюжет, харизматичные персонажи, шикарные диалоги, путешествие между двумя параллельными вселенными, миром магии и миром будущего. Все это, безусловно, важно, но главная деталь в том, что Рагнар Торнквист и его коллеги из норвежской **Funcom** всегда делали особую ставку на внутренние переживания героев. Их игры пропитаны той меланхоличной грустью, которая отличает скандинавские фильмы, — не важно, ужасы это, комедия или драма. Поэтому характеры героев развивались и менялись на ходу, сами они становились нам как родные, а все происходящее с ними воспринималось очень близко к сердцу.

ПРО ЛЮДЕЙ

Теперь вы понимаете, почему мы так ждали Dreamfall Chapters. Зои Кастильо, крайне симпатичная жительница Касабланки, преодолела депрессию и апатию, нашла цель в жизни, чуть ли не в одиночку выступила против могущественной корпорации, пытающейся манипулировать людьми через технологию осознанных сновидений Dreammachine. История закончилась на минорной ноте — девушка впала в глубокую кому. История безжалостно обрывалась, а ответ на вопрос «что же будет дальше с Зои» пришлось ждать восемь лет.

Новая игра быстро удовлетворяет наше любопытство и без особых предисловий и пояснений, столь необходимых новичкам, начинает рассказ, в котором легко угадывается фирменный почерк Рагнара Торнквиста.

За первые полчаса мы побываем в Аркадии, мире магии. Посетим неоновый киберпанковский Европолис, поучаствуем в предвыборной кампании социал-демократов. Перенесемся в 1960-е, во времена рокабилли и пузатых радиоприемников. Примем ментальный образ Зои Кастильо и, пока она настоящая лежит в коме, побродим по миру снов. Не обойдется и без рыцаря-апостола Киана Альване, приговоренного к смертной казни.

У неподготовленного игрока от такого мощного потока событий может пойти кругом голова, поэтому мы настоятельно рекомендуем пройти первые две части, прежде чем приступать к Dreamfall Chapters. С другой стороны, вовсе не обязательно это делать, чтобы оценить качество диалогов, уровень проработки персонажей и самой атмосферы.

По тому же Европолису хочется просто гулять и смотреть по сторонам. На улицах огромного футуристического города можно подслушать разговоры прохожих, понаблюдать за уличным музыкантом, поторговаться с китайцами на рынке, а потом пообщаться с забавным дроном, что не сможет рассмешить разве что мертвого. У самой Зои тоже все хорошо с чувством юмора, она постоянно отпускает какие-то ироничные комментарии, но никогда не опустится до пошлости. Вместо этого, оценив размах и алогичность бюрократической системы Европолиса, она скажет: «Ну, прямо по Кафке. Он бы гордился, увидев такое!»

И Зои Кастильо, и Киан Альване по-прежнему не шаблонные герои. Сильные, смелые, положительные, всех спасающие и всепобеждающие аватары добра — это не про Dreamfall Chapters. В истории Торнквиста видишь живых людей: они могут шутить и флиртовать, а могут

В МИРЕ БУДУЩЕГО ПОЛНО КИТАЙЦЕВ, РАГНАР ТОРНКВИСТ ОСТАЕТСЯ АКТУАЛЬНЫМ САТИРИКОМ, ОБОЖАЮЩИМ ГОВОРИТЬ О ПОЛИТИКЕ.

ТАКАЯ ДЕВУШКА ПРОСТО ОБЯЗАНА ВЫЙТИ ИЗ КОМЫ!

ЕВРОПОЛИС ПРОСТО РАЙ ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ КИБЕРПАНКА.

ЗДЕСЬ ЕСТЬ НЕ ТОЛЬКО ПРАВО, НО И ВРЕМЯ НА ВЫБОР.

ВЫГЛЯДИТ ИГРА ДОСТОЙНО. А ЗВУЧИТ ЕЩЕ ЛУЧШЕ...

ругаться, сомневаться и размышлять. В диалогах они ведь не просто отвечают что-то, а параллельно ведут еще и внутренние монологи — каждая возможная реплика сопровождается мыслями персонажа, через которые в том числе мы видим, как раскрываются характеры и как меняются герои.

Зачем просыпаться и выходить из комы? У Зои к вселенной много вопросов. Ты хочешь найти саму себя, обрести заново какой-то смысл или просто хочешь вспомнить то, что забыла? Стоит ли вообще просыпаться, если однажды ты испортила если не все, то многое? Философские темы легко соседствуют с дилеммой, стоит ли продолжать флиртовать с психотерапевтом и нужно ли ругаться со своим молодым человеком, который слишком уж хочет все контролировать. Вот из таких вот деталей и складывается очень насыщенный, живой образ героини.

МОРАЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Все эти сомнения и размышления не только формируют образ Зои — они еще влияют на саму историю и взаимоотношения с окружающими. Можно, конечно, пожурить Funcom за откровенное копирование идей **Telltale Games** из их иконического сериала **The Walking Dead**, но мы этого делать не будем. Хотя некоторые общие черты все-таки слишком заметны: здесь точно так же нас предупреждают, что выбор влияет на историю и что такой-то персонаж, дескать, запомнил ваши слова.

Но, во-первых, сама идеология выбора в Dreamfall Chapters прямо противоположна той, что принята за аксиому в The Walking Dead, — нас никто никуда не гонит и не стоит с секундомером над душой. Убить начальника тюрьмы или сдержать слово и не трогать, напугать и без того перепуганную девочку в мире снов или успокоить ее, прийти на помощь человеку, которого сейчас будут бить, или не вмешиваться — каждый раз у нас есть столько времени на раздумья и принятие решения, сколько нам нужно. А значит, и выбор тут более осознанный.

Во-вторых, последствия наших поступков будут более оперативными и ощутимыми. Если верить авторам, то все решения, даже по поводу того, чем Зои накормит своего бойфренда, отражаются на самой истории, отношениях или меняют общий баланс в мире. И пока у нас нет повода им не верить: уже в первом эпизоде сделанный в самом начале выбор существенно повлиял на содержание и продолжительность некоторых сцен.

А еще очень правильно, что Funcom не стали вслед за Telltale Games ради плавности повествования и сериального формата убивать саму квестовую механику. По сравнению с Dreamfall и уж тем более с The Longest Journey они ее, конечно, упростили: задачек меньше, и ничего сложного в них нет. Головоломки решаются логично, мы комбинируем или подбираем немногочисленные предметы; огромного инвентаря, полного всякого хлама, тут нет.

Исчезли, по крайней мере в **Book One**, и экшен-элементы, и акробатические упражнения, и стелс, но это только к лучшему — в прошлой игре серии они явно смотрелись лишними. Зато появились намеки на мистику: в мире снов девушка умеет читать мысли, замедлять время и даже зажигать фонари силой разума.

В любом случае Dreamfall Chapters остался полновесным приключением, где нужно не только слушать, смотреть и периодически нажимать на какие-то кнопки. И даже в том, как нас заставляют бегать на своих двоих по огромному Европолису, чувствуется ностальгический дух приключений старой школы — сразу вспоминаются **Omikron: The Nomad Soul**, **Blade Runner** и **Culpa Innata.**

■■■

Все это сейчас редкость и смелость — такие игры сегодня практически не делают. Рагнар Торнквист рискнул и не прогадал. Он учел современные тренды, не забыл про актуальные механики, но не изменил самому себе и любимому жанру. В итоге получился увлекательный симбиоз из современной интерактивной драмы про сложности морального выбора и настоящего олдскульного приключения. Это по-скандинавски меланхоличная игра с фирменным вниманием к деталям, к внутреннему миру персонажей. Так что с нетерпением ждем новых эпизодов и обязательно переживаем предыдущие приключения, если вы до сих пор еще этого не сделали. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ СЕРИЙ — НА ЭТОТ РАЗ С МОДНЫМ МОРАЛЬНЫМ ВЫБОРОМ, ПУТЕШЕСТВИЯМИ ПО МИРУ СНОВ И СОЦИАЛ-ДЕМОКРАТАМИ.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

9,0

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Intel Dual Core 2,4 ГГц, 3 Гб, 1 ГБ видео
Желательно: Quad Core 2,66 ГГц, 4 Гб, 1 ГБ видео

Жанр
Приключение, Stealth
Издатель и разработчик
Cyanide Studio
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
Cyanide-studio.com

Styx: Master of Shadows

Тварь дрожащая

Артемий Котов

Французская **Cyanide Studio** часто выпускает игры с оригинальными находками, но угрюмым и однообразным геймплеем. **Of Orcs and Men**, ролевку об униженных и оскорбленных злобными человеками орках, вообще, похоже, создавали в приступе мизантропии. Там даже механика такая, будто главная задача игры — насолить игроку.

Но одним из немногих поводов терпеть издевательства Of Orcs and Men были непростые отношения двух ее героев: здоровенного орка Аркаила и злобного гоблина Стикса. Теперь похождениям зеленого коротышки решили посвятить целую игру. Такую же злую и угрюмую — однако куда более занимательную.

СИМУЛЯТОР ГОБЛИНА

Начинается **Styx** без прелюдий. Вот башня Акенаш, в глубинах которой сокрыто Древо, чья смола — источник бесконечного могущества. Стиксу позарез нужно немного этого самого могущества, и он лезет за ним в Акенаш.

Происходящее отдает фэнтезийным нуаром в духе Глена Кука. Хрупкий мир между людьми и эльфами держится чуть ли не на жвачке, роль которой отведена пресловутому Древу. Самого Стикса во вступлении ловят, и вместе с человеческим правителем вы должны разобраться, как гоблин просочился в Акенаш. Ну и посмотреть, что будет дальше.

Единственный способ пройти Styx — это пройти ее тихо. Если враг замечает Стикса, лучше просто бегите, иначе придется вовремя нажимать кнопку блока, чтобы потом убить контратакой. Реализовано это настолько криво, что поначалу вы, скорее всего, вообще не сможете отразить удар. Особенно если выбрали сложность выше средней. Гибнет гоблин от пары-тройки тычков.

Зато Стикс умеет прятаться в тенях и вентиляции, карабкаться по стенам и убивать — тихо и стремительно. Для упражнений в акробатике выделили карнизы и стальные кресты, недвусмысленно приткнутые к стенам в «нужных» местах. В сочетании с общим дизайном Акенаша это все вызывает в памяти **Prince of Persia: The Two Thrones**, но тамошнего разнообразия акробатических этюдов тут нет. Зато разрешают выбирать маршрут.

Дизайн локаций — одно из главных достоинств Styx. Они огромные, проработанные и разветвленные. Стражники и препятствия расставлены так, что Стикс вынужден всегда осторожничать и грамотно оценивать обстановку. Стоит потерять бдительность — и пиши пропало. О «жизни» на этих локациях, правда, особо не задумывались. Да, порой попадаются гражданские и можно подслушать светские беседы. Но все равно локации в Styx — это большие, продуманные полигоны для тренировки гоблина-разбойника. И только.

С одной стороны, тут куда больше свободы действий, чем в большинстве игр «с элементами стелса». С другой — ничего нового. Скрытные убийства обставлены в духе **Hitman: Absolution**: подкрадываемся, жмем на кноп-

С рыцарями и эльфами спорить бесполезно: прикончат одним ударом. Им даже обычные скрытные атаки не страшны: на рыцаря, скажем, придется обрушить люстру.

Стикс ведет себя как заправский Риддик: мрачно шутит, цинично наставляет собеседников и сверлит глазами.

Еще вас ждут слепые жуки с чутким слухом и дрыхнущие орки, способные видеть сквозь сон.

Янтарная татуировка Стикса светится в темноте. И опять напоминает о The Two Thrones.

ку и либо сразу отпускаем, чтобы Стикс быстро прикончил жертву, либо держим, чтобы он сделал это тихо.

Если вы попытаетесь втихую убить одного стражника за спиной у другого, вас ждет неприятный сюрприз: у врагов отличный слух (и зрение тоже). Не хуже они слышат и гоблинские шаги, кувырки и прыжки. Поэтому ходить лучше не разгибая спины, а с высоты прыгать исключительно на коврики, чтобы приглушить шум. Чем выше уровень сложности, тем легче привлечь ненужное внимание.

ЗОЛОТЫЕ СЕРДЦА С ЧЕРВОТОЧИНОЙ

Если в Of Orcs and Men противники вообще не замечали трупы товарищей, то здесь им плевать только на «несчастные случаи». Стикс может отвязать крепление люстры или ящика, доверив убийство гравитации. Стражники сбегутся на грохот, увидят труп, скажут: «Ну и ну» — и вернутся на свои посты.

Еще у Стикса многофункциональная рвота — в частности, ею можно отравить еду или воду. Отведав отравы, противник скончается, и его труп снова никого не насторожит. «Следов борьбы не видно. Похоже, несчастный случай».

А обнаружив жертву явного убийства, стражники позовут товарищей и с полминуты будут обыскивать каждый угол, заглядывая даже под столы и в бочки. А потом забудут и разойдутся по местам. Никакой усиленной охраны, никакой настороженности. Те, кто спал, пойдут спать дальше. По большому счету, тела прятать вообще не обязательно — если вы, конечно, не хотите получить побольше очков после задания.

На задания вы попадаете из убежища, где тратите очки опыта на улучшения и пополняете запасы. У вас есть метательные ножи, песок (чтобы тушить факелы на расстоянии) и несколько скляноk: кислота (трупы растворять), зелье здоровья и янтарь. Последнее — самое важное. Янтарь течет в жилах Стикса и учит его разным штукам — например, видеть в темноте. Но полезнее всего управляемые копии из Стиксовой рвоты: клоны чуть меньше самого гоблина и проникают в больше мест. А еще они могут подкрасться к стражнику и взорваться, оставив завесу дыма, — это помогает отвлечь внимание.

Если вы ненароком что-то заденете, шум привлечет ближайших противников. В темноте особенно легко опрокинуть какое-нибудь ведро.

■■■

Styx выглядит жутко старомодной — это и ее главная беда, и отличительная особенность. Выйди она во времена PlayStation 2 — и уверенно заняла бы свое место на аллее славы стелс-боевиков. А сегодня Styx ценна прежде всего возможностью вернуться в злое прошлое — когда скрытность была не правом, а необходимостью. ■

Ренграбельность ✗
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

Дождались?

Игра для любителей хардкорных стелс-боевиков и темного фэнтези. Если вы готовы примириться с ее недостатками, Styx: Master of Shadows найдет, чем вас порадовать.

Геймплей ★★★★★★★☆☆☆	7
Графика ★★★★★★☆☆☆☆	6
Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆	8
Интерфейс и управление ★★★★★★☆☆☆☆	6

РЕЙТИНГ

7,0

«Хорошо»

Жанр Стратегия
Издатель Iceberg Interactive
Разработчик Amplitude Studios

Мультиплеер Интернет
Платформа PC
Сайт игры Amplitude-studios.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Intel Core 2 Quad, 2.5 ГГц, 4 Гб, 1 Гб видео
Желательно: Intel Core i5 3.5 ГГц, 8 Гб, 1 Гб видео

Станислав Степанченко

Тоже является частью вселенной

Французская **Amplitude** охотно учится на ошибках конкурентов и доучивается на своих. Их **Endless Space** со времен рецензии обросла столькими расширениями, что хоть выпускай ее заново под видом второй части. В **Endless Legend** старые наработки адаптировали: мы будем колонизировать не галактику, а одну планету. Но знакомыми методами.

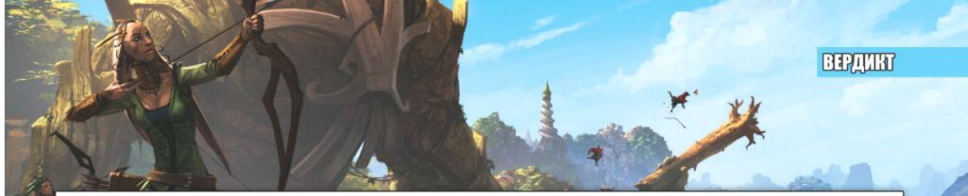
БОГ МАШИНЫ

Ранние скриншоты Endless Legend могли создать впечатление, что авторы решили последовать за модой и сделать очередной «свой **Master of Magic**». Впечатление ложное — хотя бы потому, что магии в игре не больше, чем в **Warhammer 40k**, а антураж можно назвать фэнтезийным только с огромной натяжкой. На самом деле, Amplitude продолжают развивать свою «бесконечную» вселенную: планета Аурига расположена в том же небе, которое наши корабли рассекали в Endless Space. В качестве валюты здесь используется загадочная «пыль», а некоторые из местных хранят легенды, как их предки летали между звездами в сверкающих кораблях.

Дикие ходоки — лесные жители, телепатически связанные с природой Ауриги. Они всегда чуют, где находятся враги, и обычно не отправляют туда поселенцев без охраны.

Различия между восемью народами принципиальные. Скажем, технократы-хранители, потомки колонистов, поклоняются технологии вообще и полезным ископаемым в частности. Они могут назначить один ресурс священным и получать с него плюсы. Насекомого вида некрофаги уничтожают одни живые организмы и производят из получившейся биомассы другие. Культисты не умеют строить города, зато способны подчинять нейтральные поселения и заставлять их работать на себя.

У каждой расы свой сюжет. Он развивается прямо по ходу партии — вам выдают задания, за выполнение которых награждают ресурсами, технологиями или чем-нибудь еще. И это не редкие «случайные события», а цельные сюжетные линии, сильно влияющие на ход игры. Никто не запрещает вам их игнорировать, но они помогают втянуться. Любая партия — как отдельная история, с действующими лицами, завязкой, кульминацией и эпилогом. И каждая история позволяет узнать об Ауриге что-то новое и проникнуться ее атмосферой. И работает это великолепно — в Endless Legend попросту не бывает моментов, когда нечем заняться.



То, что наша империя сейчас занимает больше всех места, еще не значит, что она сильнее.

Зимы затрудняют буквально все — от перемещения до строительства. Год от года они все дольше, все холоднее и злее.

ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ

Карта Ауриги исчерчена шестигранниками и вдобавок разбита на провинции. В каждой провинции можно построить всего один город. Выбирать место для каждого нового селения приходится очень внимательно — в случае чего, поставить рядышком еще одно уже не выйдет. Поставить ли столицу провинции на плодородной земле, чтобы не было проблем с провизией? Или лучше в горах, чтобы производство шло быстрее? И так далее. Еще одно следствие из такого подхода: в Endless Legend города берут не количеством, а качеством. Имея с десяток поселений, можно контролировать добрых полпланеты.

Города можно отстраивать вширь, захватывая все больше и больше клеток — это означает больше производства, больше науки, больше налогов... И больше нытья. С каждым новым жилым кварталом, ворчание «понаехали тут» будет звучать все громче и громче, а продуктивность труда жителей будет падать ниже и ниже. Может статься, что убыток превысит выгоду — так что нужно внимательно следить за балансом и думать, когда расширять город, а не строить подряд что попало.

Та же схема и в масштабах империи: чем больше провинций под вашим контролем, тем сильнее социальное напряжение. Простой и элегантный способ ограничить экспансию на ранних стадиях — вместо традиционных враждебных варваров.

Варвары тоже есть, но от них больше пользы, чем вреда. Если в регионе есть поселение какой-нибудь маленькой нейтральной расы, для него можно выполнить небольшое поручение, в обмен на мирный договор. Или подкупить их... или сжечь село, а потом отстроить заново. Умиротворенных нейтралов можно ассимилировать — они будут работать в вашем городе, платить дань и поставлять рекрутов. Малых рас в игре много, солдаты у них разные — искать оптимальные сочетания можно долго, и едва ли придется две партии подряд воевать одинаковыми армиями.

На ассимиляцию тратятся очки политического влияния — еще одна замечательная идея. Они производятся в городах и уходят на любые политические действия. Задать государству «вектор развития», обеспечив солидные плюсы, скажем, науке? Отправить послов другому игроку, чтобы заключить сделку? Простой комплимент для улучшения отношений обойдется в десяток, а торговое соглашение потянет на пару сотен. А уж чтобы мир со старым врагом...

Это добавляет дипломатии интереса и делает практически невозможным вариант «заключить со всеми мир, вступить во все альянсы, обменяться всеми технологиями, открыть со всеми соседями торговлю, и в ус не дуть». За мир здесь нужно если и не бороться, то трудиться уж точно. Да и на войну без веской причины лучше не соваться.

Сами войны не ограничиваются маневрами на глобальной карте — между собой армии разбираются в пошаговых стычках. В начале хода мы раздаем солдатам приказы (бежать туда, бить того), смотрим, что вышло, повторяем. Ничуть не напоминает бои из Endless Space, но по духу — один в один. Тоже красиво, тоже удобно, и тоже на самом деле совершенно не нужно. В девяти случаях из десяти более сильная армия все равно победит.

Не вносят возмущений в эту схему и герои — как и в Endless Space их можно нанимать и прикреплять к армиям, только теперь они еще и лично принимают участие в бою. К сожалению, хоть сколько-нибудь личностями герои не стали: любой герой-губернатор — всего лишь набор плюсиков к характеристикам поселения, любой герой-полководец — всего лишь дополнительный боец.

Сражения здесь принято выигрывать еще до начала: все решают промышленность и технический прогресс. Технологии открывают путь к новым материалам, а те — к новым вооружениям. «Конструктор армий» из Endless Space еще в деле, хотя создать новый род войск уже нельзя. Зато есть возможность взять бойца и выдать ему новое оружие и снаряжение. Выбора между, скажем, копейщиками и мечниками или лучниками и арбалетчиками хватает — разное оружие и снаряжение дает войскам существенно разные способности. Вручить демону кувалду, которой он будет оглушать врага, или когти, которыми можно цеплять сразу нескольких? Выдать арбалет, которым удобно стрелять в упор, или лук, чтобы сбивать летунов? И уложиться бы еще в бюджет — ведь на перевооружение нужны и «пыль», и ресурсы.

■■■

Endless Legend почти наверняка будут развивать дальше — как Endless Space. Может быть, герои превратятся и в личностей, требующих отдельного внимания, или «малые расы» станут полноценными действующими лицами в сюжете. Или вернется система случайных событий из той же Endless Space...

Впрочем, даже если и нет, игра все равно получилась замечательная. ■

Ренграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

Дождались?

Продуманная и сбалансированная глобальная стратегия, которую и поругать-то толком не за что. Все, что есть, работает хорошо, и все к месту — как старые идеи, так и нововведения. Отличное развитие вселенной Endless Space.

Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	7

РЕЙТИНГ

9,0

«Великолепно»

SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND EARTH

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
РАЗРАБОТЧИК
FIRAXIS GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
CIVILIZATION.COM

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Duo, 1.8 ГГц, 2 Гб, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core 1.8 ГГц, 4 Гб, 1 ГБ видео

GROUND CONTROL TO MAJOR TOM

Евгений Баранов

Civilization всегда была про экспансию, захват, гонку, если хотите. Застолбить земли, прорваться к двигателям внутреннего сгорания, погубить все чужие культуры! Так или иначе, победа почти всегда достигалась через тесный контакт с оппонентами.

Beyond Earth при всем внешнем сходстве с **Civilization 5** — игра совсем иного толка. Она позволяет побеждать вообще без давления на соседей. Не экспансия, а поиск. Не ралли-трек, а бескрайнее поле без указателей. Привет, жестокий мир! И что нам с тобой делать?

TABULA RASA

Как начинается партия в Civilization 5? Основываем столицу, высылаем исследователя, захватываем земли, мчимся по одной из ветвей научного развития. Почти всегда бонусы вашей нации заодно определяют, к какой победе вам выгодней стремиться: например, бонус корейцев к науке обеспечивает прирост исследований, почти гарантирующий «научную» победу, а туристический бонус Франции дает мощную фору в культурной гонке. Настолько мощную, что пытаться победить войной — просто нерационально. Как копать землю ложкой.

В Beyond Earth все иначе. Перед стартом, кроме фракции, предлагают выбрать тип посадочного модуля, груз и класс поселенцев. Они тоже дают бонусы, но все эти переменные больше не дают четкой установки на победу. Это всего лишь инструменты с широким набором функций, которые влияют на стиль игры, но не определяют заодно, каким образом вы придете к господству. Потому что старые условия (не считая победы через завоевание) здесь не действуют. Beyond Earth преодолела земную суету и перешла к совершенно другим, философским, ценностям.

Beyond Earth, словно начитавшись трудов Хелфорда Маккиндера, формирует менталитет нации с помощью рельефа и ландшафта. Три ключевых ресурса — фираксит, антигравий и ксеномасса — мягко намекнут, какую философию будут практиковать ваши колонисты в ближайшие сотни лет.

Фираксит необходим адептам превосходства — своего рода трансгуманизма, поощряющего рост ментальных и физических способностей, притом любой ценой. Для них победа — этоосвобождение родной Земли от первобытной глупости путем массовых расстрелов.

Антигравий — ресурс исповедующих праведность, изоляционизм и ксенофобию. Праведники намерены превратить чужую планету в Землю обетованную и подарить ее несчастным землянам.

Ксеномасса требуется сторонникам гармонии, космическим «зеленым», готовым слиться с окружающей средой. Побеждают они при помощи трансцендентности, единения с разумом планеты.

Вникнуть в запутанную схему исследований непросто, а тут еще и научных понятий уйма... Но это гораздо проще, чем кажется.

У всех видов победы, кроме завоевания, есть «стресс-тест» в самом конце: отправить тучу солдат на Землю, расселить толпу переселенцев или накопить энергию для маяка.

Ракетная артиллерия умеет сбивать спутники. Будьте бдительны!

Разведка из необязательного развлечения превратилась в мощный аппарат сдерживания врагов и извлечения выгоды. Даже город можно переманить!

Аборигены никак не развивают своих бешеных инсектоидов, но это, вероятно, временно. Новые виды и новые взаимодействия с чужими — вполне себе вариант для дополнений.

Еще можно победить, установив контакт с инопланетной цивилизацией. Но если для философских путей развития нужны ресурсы, то для контакта — близость торговых партнеров и наличие выходов к морю.

Изучив окрестности, вы можете найти (или не найти) залежи упомянутых веществ. Почти всегда они сгруппированы, а потому, обнаружив себя в изобилующей зеленой ксеномассой долине, вы наверняка выберете путь гармонии. Потому что без ключевого ресурса недоступны и уникальные юниты, и особые строения.

Продвижение по тому или иному пути почти целиком обеспечивается наукой. Древо исследований в Beyond Earth — это разветвленное хитросплетение дисциплин, где каждой теории соответствуют два лепестка прикладных наук. Некоторые из лепестков дают толчок в развитии одной из философий. Подход к исследованиям из-за этого сильно изменился: изучение «общих» наук очень скоро уступает место узкой специализации, и вскоре разные нации расходятся по разным краям научного древа, принципиально меняя методы борьбы.

Кроме науки, подстроиться под ситуацию помогают банальные городские здания, после постройки которых предлагают выбрать дополнительную особенность: скажем, ториевый реактор либо дает дополнительную энергию (аналог денег), либо повышает промышленную мощь. А на орбиту можно отправить полезные спутники, которые изменят свойства почвы или повысят боевые качества солдат.

Все вместе эти элементы создают стройную систему общественно-экономического развития, которая побуждает мириться — или бороться с окружающей средой. Если в обычной Civilizationгосударства начинают игру, уже примерно представляя, какое поведение будет выгодней, то в Beyond Earth вы определяете свою стратегию на лету, исходя из того, что вас окружает. И из того, чего вам хочется.

ТЫ НЕ ПРОЙДЕШЬ

Планета не отдаст вам свои богатства за просто так. Полуразумные аборигены (пришельцы-то здесь мы) с любопытством принюхиваются к вашим колонистам, но их характер — загадка. Могут напасть, могут пробежать мимо. Со временем их станет больше: экосистема планеты готовится противостоять вторжению. Поселенцы уже не доберутся куда надо под охраной одного бойца — их сожрут! Разве что конвой из полудюжины отрядов прорвется через полчища чужих. И то не факт.

И сама земля противится освоению: огромные площади отравлены миазмой, не пропускающей каравраны и губительной для землян. Причем для местных она — вкусный целебный туман. Последователи гармонии, решившие жить в симбиозе с природой, со временем тоже смогут лечиться в миазмах — и распространять их дальше.

Однако самый неумолимый враг «оккупантов» — рельеф. Кругом сплошь жуткие заросли, пресные водоемы, холмы, а еще непроходимые горы, кратеры и каньоны. Иногда генератор выдает планеты, похожие на тесный лабиринт из ущелий. Тектоническую оригинальность игнорировать не получится никак — полноценного терраформирования тут пока что нет.

Новый мир жесток, и укрощать его — дело похитрее, чем захват земель в Civilization 5. Он будет отчаянно сопротивляться вашему вторжению, создавая новую плоскость геймплея и компенсируя традиционную для «Цивилизаций» миролюбивость ИИ. Это делает Beyond Earth куда интереснее и напряженнее прошлых частей.

●●●

Beyond Earth усвоила все уроки Civilization V и ее дополнений, но сама пошла куда дальше. Теперь «Цивилизация» не только стройна и безупречно сбалансирована, но и гораздо более гибка. По пути она методично и толково погружает в сплетение мировоззрений, составляющих целые философские доктрины. Но прежде всего Beyond Earth — это стратегия-сверхгигант, в которой, как у Коммонера, все связано со всем, а природа всегда знает лучше. ●

Реиграбельность ●
Классный сюжет ●
Оригинальность
Легко освоить ●

Дождались?

Firaxis не совершили революцию, но кардинально изменили лицо Civilization, ее темп, цели и модель развития. И не допустили при этом ни одного промаха, выходящего за рамки дежурной придирки из разряда «ага, реплики лидеров почти как в пятой части!». Beyond Earth завораживает и очаровывает своей гармоничной натурой и нетривиальной оболочкой. Ее точно делали на этой планете?

Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

КАК ПОБЕДИТЬ В BEYOND EARTH

И ВО ЧТО ВЕРИТЬ, ЕСЛИ ЗА ОКНОМ КОСМОС И РЯДОМ ЧУЖИЕ

Евгений Баранов

Вновой **Civilization** свой народ можно привести к светлому будущему несколькими способами — обычно выбор в самом начале определяется набором ресурсов неподалеку от колоний. В этом случае придется действовать из идеологических соображений. Трансгуманизм или слияние с разумом планеты? Сейчас мы расскажем про основные направления в Beyond Earth и объясним, что нужно делать.

ПРАВЕДНОСТЬ

Ресурс: антигравий (+3 к энергии при обработке)
Тип победы: Земля обетованная

Вариант для гордых. Пускай вы и на другой планете, но простую человеческую мораль предавать нельзя! Вы добровольно откажетесь от мерзких генетических опытов и от богохульных модификаций, врезанных прямо в тела. Царь природы явился в этот мир чистым и лишенным недостатков — таким он и уйдет. Люди останутся людьми! Праведники получают следующие бонусы.

1-й уровень: инопланетяне не трогают исследователей. Можно нанять 5-6 разведчиков, благо трудоемкость у них невысокая, и отправить их на автоматическую разведку. Спустя несколько десятков ходов у вас будет почти полная карта планеты. Архиполезная вещь, брать нужно всем независимо от идеологии!

3-й уровень: 20%-ный бонус в мощи юнитов, в том числе дальнего боя, но только в сражении с чужими; зачистка гнезд пойдет значительно легче. Праведникам выгоднее раздавить аборигенов без лишних сомнений, уподобившись конкистадорам Древности.

6-й уровень: +2 к орбитальному радиусу городов — совместно с аналогичными бонусами от строений и некоторых технологий ваши спутники дотянутся чуть ли не до вражеских столиц; можно расчистить миазму на территории адептов Гармонии и поддержать свои войска спутниками в наступательной войне.

8-й уровень: 4 залежи антигравия — чтобы понастроить «Эгид» или левитационный танк.

11-й уровень: «грязная бомба» в лучших традициях террористов Старой Земли; бомбу взрывают ваши агенты во вражеском городе, чем заражают все на свете и уполовинивают популяцию населенного пункта, — пожалуй, это самый мощный эффект среди аналогичных у других идеологий. Восстановить 8-10 жителей куда труднее, чем отбиться от осадных червей или отремонтировать улучшения.

13-й уровень: разрешает строительство «Врат Исхода», нужных для победы по типу «Земля обетованная».

Как вы заметили, для победы неизбежно придется развивать совершенство Праведности. Простой и очевидный путь — технологии-лепестки, они отмечены красным значком, пропустить невозможно. Изучать их

Рельеф зачастую будет палкой о двух концах: мешает двигаться, но и защищаться проще.

можно в произвольном порядке. Однако есть несколько условий.

Построить спутник лазерной связи. Дело непростое и нескорое. Мы изучаем «Экологию» или «Инженерное дело», открываем «Обработку данных» — весьма дорогостоящая теория, в самом дебюте лучше и не браться. Потом уже можно открыть «Коммуникации» и «Орбитальные сети». Сам спутник клепается скоро, но требует две единицы нефти и одну единицу титана. Убедитесь, что они у вас есть, — или купите.

Достичь 13-го уровня Праведности. Это не высший уровень, но уже на 13-м будет доступно строительство «Врат Исхода». Заметьте, что игра никак не регулирует порядок достижения целей: можно продвинуться до 11-12 уровня совершенства, получить от этого максимальный гешефт и рывком выполнить прочие условия. Справедливо и для Гармонии, и для Превосходства.

Изучить «Нанотехнологии» (путь: «Физика»/«Инженерное дело», «Робототехника», и вот мы на месте). Технологическая база для «Врат Исхода».

Построить «Врата Исхода». Придется пожертвовать одной из клеток близ города — выбирайте ту, которую легче защищать.

Разместить беженцев со Старой Земли. Технически это те же колонисты, но бесплатные, бесчисленные и ходят лишь на одну клетку за ход. Должны основывать специальные поселения землян, чтобы достичь суммарного числа жителей в них в 20 голов. В отличие от обычных поселенцев, могут увеличивать поголовье в уже построенном городе, но не выше шести.

Если вы разбогатеете, то ждите в гости попрошаек из других колоний. Ссуду они берут не за спасибо, а за обязательство ответить услугой.

Между поселениями, кстати, должно быть не менее трех клеток.

ГАРМОНИЯ

Ресурс: ксеномасса (+3 к пище при обработке)
Тип победы: Трансцендентность

Вариант для романтиков. Новый мир означает новое мышление. Люди — это неотъемлемая часть природы, и теперь у нас появился шанс вернуться в ее лоно, не принося ничего в жертву. Код ДНК к нашим услугам, ошибки древних — для антипримера, а окружающая среда — гостеприимный дом. Просто к нему нужно... приспособиться.

1-й уровень: агрессивность ксеноморфов падает вдвое быстрее — странный плюс для пути, который подразумевает неконфликтную адаптацию.

3-й уровень: юниты получают на 5 повреждений меньше, находясь в миазме, то есть — вдвое меньше; полезно всем, но последователям Гармонии вдвойне, ибо им предстоит загадить миазмой каждый квадратный дюйм поверхности планеты.

6-й уровень: юниты лечатся на 5 пунктов каждый ход, проведенный в миазме, — еще один весомый повод залить миазмой все доступное пространство.

8-й уровень: 4 залежи ксеномассы — потратите на какой-нибудь ксенорой или полезные строения.

11-й уровень: шпионы научатся призывать во вражеский город трех осадных червей; укрепленная столица, вероятно, отразит атаку в стиле Фрэнка Герберта (тем более что такой саботаж возможен лишь в эндгейме, когда столица отлично развита); а вот городу средней величины без ультразвукового барьера — каюк!

13-й уровень: разрешает строительство «Цветка разума», необходимого для победы по типу «Трансцендентность».

Опять же, продвигать идеи Гармонии проще с помощью исследований. И здесь тоже есть условия.

Исследовать «Трансгенетику», «Роевой интеллект» и «Нанороботы». Все три — затратные технологии, поэтому сначала следует продвинуться в своем совершенстве.

Построить «Цветок разума». Открытия персональной технологии не требует.

Ждать, пока «Цветок» сольется с разумом планеты. Инопланетяне, кстати, станут агрессивными. Мужайтесь, особенно если водите с ними дружбу и разрешаете гулять по паркам. Сократить агонию можно, построив несколько «Стеблей» в разных городах.

Базовые улучшения доступны с самого старта, но в будущем их, скорее всего, придется заменять.

ПРЕВОСХОДСТВО

Ресурс: фираксит (+3 науки при обработке)
Победа: Освобождение

Вариант для изобретательных. Мы должны признать: человек несовершенен. Хорошая новость — это поправимо! Долгий путь киберне-

Гавань есть в прибрежных городах по умолчанию, поэтому дороги между ними строить не нужно в принципе.

тики, трансплантологии и других чудесных дисциплин позволил человеку жить вечно, мыслить коллективно и поставить себя на место творца! Жаль, что на Старой Земле остались только примитивные голые обезьяны, неспособные даже заменить пропитую печень. Мы им поможем. О да! Поможем!

1-й уровень: исследователи получают дополнительный модуль экспедиции — честно говоря, полная ерунда, но путь Превосходства вынуждает нас мириться с этим.

3-й уровень: обычные и магнитные дороги работают бесплатно — изумительная вещь! Торговая империя, опутанная дорогами, сможет выиграть десятки или даже сотни единиц энергии в ход: магнитные дороги, к примеру, стоят по 6 ед. энергии за сегмент.

6-й уровень: каждая клетка с фиракситом, включая соседние с ней, создает орбитальную зону, независимо от местоположения. Отличный бонус, если вашему врагу не повезло заполучить парочку залежей фираксита рядом со столицей.

8-й уровень: 4 залежи фираксита — жаль, что они попадают сразу на склады, а не разбрасываются по соседским усадьбам!

11-й уровень: агенты могут учинить саботаж — улучшения в радиусе 4 клеток будут разграблены. Отличный ход, чтобы заморозить постройку чуда, но не столь полезный, как грязная бомба.

13-й уровень: дает возможность строить «Врата освобождения», необходимые для победы по типу «Освобождение».

Трансгуманист со стажем, пожалуй, должен больше всех уделять внимание своей армии и, что забавно, беречь ее от кровопролитных войн. Путь к победе во многом идентичен Праведности.

Нужно построить спутник лазерной связи, а для этого — изучить «Экологию» или «Инженерное дело», открыть «Обработку данных», «Коммуникации» и ее лепесток «Орбитальные сети». Спутник обойдется в 2 ед. нефти и 1 ед. титана.

Построить «Врата освобождения» — для этого придется изучить «Обработку данных», «Искусственный интеллект» и «Гиперкомпьютеры».

Отправить на Старую Землю освободительный корпус. Ну да, без расстрелов не обойдется. Один ход — один отряд. Юнит достаточно поставить на клетку с «Вратами» и выбрать особое действие, бойцы исчезнут в портале, вернув вам все используемые ресурсы. Возня с отрядами — дело занудное: чтобы набрать необходимую 1000 боевой мощи, уйдут десятки солдат, если не бросать туда высокоуровневые дорогие игрушки. Обратите внимание: войска дальнего боя по сумме боевой мощи сильно уступают «рукопашникам», хотя на эффективность в битве это и не влияет.

КОНТАКТ

А теперь нечто совершенно иное. Если вам противно прогибаться под чью-либо конфессию — добро пожаловать в ряды искателей внеземного разума! Вот такой парадокс: за пределы Земли выбрались, а разум не нашли. Разве можно с ксеносами вести беседу о вопросах мироздания? Зато мы точно знаем — контакту быть!

Условия для начала гонки за высшим разумом самые туманные и зыбкие. Есть три варианта: найти следы Предтеч в руинах, расшифровать трансцендентное уравнение и запустить космический телескоп. Достаточно выполнить только два пункта.

Поиск следов в руинах — дело гиблое. Конечно, вы можете наплодить исследователей и скакать по свету, взрывая катакомбу за катакомбой, да вот шанс на успех мал, а ярость конкурентов от раскопок вблизи своих территорий велика. Поскольку ИИ считает, что «рядом с границей» — это от сих и докуда ракета долетит, энергичный искатель разозлит всех своих соседей, кроме инопланетян.

Решить трансцендентное уравнение — легко. Открываем «Обработку данных», «Трансцендентную математику» и выбираем у самого крутого по части заводов города в качестве проекта. Почему рабочие решают уравнение — неясно, однако результат скорый и впечатляющий.

Самое сложное — построить космический телескоп. Тому виной длиннейшая цепочка исследований. Сначала отправляем яйце-

В игре больше нет ресурсов роскоши.
Не гонитесь за манящими иконками резилина или хитина — они только для внутреннего потребления.

головых изучать «Физику» и следом «Робототехнику» либо — параллельная дорожка — «Инженерное дело» и «Массовое производство». При любом раскладе дальше нужно открывать «Мехатронику», «Астродинамику» и ее лепесток — «Орбитальную автоматизацию». А пока вы мчались к телескопу, драугры-конкуренты качались.

Выполнили два любых пункта? Прекрасно! Доставайте снова свой стахановский город, чтобы его трудяги возвели «Маяк». Убедитесь, что в закромах родины запасено достаточно энергии на случай форс-мажора.

Готовый «Маяк» следует запустить, и вот же сюрприз: его запуск обойдется в 1000 ед. энергии! А пока он сканирует космос, весь приток энергии будет капать в его прожорливое горло. И так — 30 ходов, до победного. Ну, то есть до прибытия…

Многие юниты в эндгейме умеют летать — пользуйтесь этим, чтобы бить во вражеские тылы.

ЧТО ДЕЛАТЬ С ЧУЖИМИ?

При выборе любого варианта победы вам так или иначе придется контактировать с отвратительными ксеносами. Будет здорово, если вы разберетесь в том, как с ними поступать.

Их можно уничтожить. Оптимальный выбор Праведников — у них и бонус недурной для борьбы с нечистью. Сформировать мощный экспедиционный корпус, раздавить всю мелюзгу, уничтожить гнезда, вычистить всю миазму. Кстати, убрать ее лучше перед началом агрессии, если только сателлиты-чистильщики дотянутся. Тактика та же: отряды ближнего боя принимают удар и не тратят здоровье на атаку, застрельщики и артиллерия жестоко бомбят врага, быстрые планетоходы прорываются в тыл и разоряют гнезда, чтобы оттуда никто не лез. Если увидите осадного червя — держите войска на дистанции хотя бы в одну клетку: зверюга ползает медленно, но за один укус жрет целые отряды.

Одинокие независимые станции часто становятся жертвами чужих.

Их можно не трогать. Плохой мир лучше худой войны — универсальное решение, которое можно соотнести с Превосходством. Чужих не трогаем, пока они не нарушат границы или не нападут сами. Обходим гнезда на расстоянии как минимум трех клеток. Строим ультразвуковой барьер, который не пустит ксеноморфов на то же расстояние (изучив предварительно «Экологию»). А когда появится выбор бонуса — выбираем «Обратить полярность», чтобы инопланетяне не могли даже понюхать ваши караваны. Собственно, обращенная полярность нужна всем — для спокойствия.

С ними можно подружиться. Добиться союза с аборигенами непросто (значки отрядов при этом должны окраситься в синий цвет). Каким-то образом нужно допустить, чтобы несколько гнезд оказались в пределах ваших границ нетронутыми. Вероятно, поселенцев при этом лучше даже не строить. Но если чужие таки «посинеют», выгода будет сплошь и рядом: ульи, расположенные на ксеномассе, станут аналогами шахт и начнут поставлять вам ресурс; инопланетяне вообще не будут вас трогать, пускай вы и топчете грунт в двух шагах от гнезда. Заметьте, что к другим фракциям монстры останутся агрессивными или просто недружелюбными. Разлейте миазму с помощью спутника — и все, мышь не пробежит. По крайней мере, земная враждебная и вооруженная до зубов мышь.

Перегородив узкий перешеек суши, вы заставите соперников отправлять колонистов морем, что не всегда безопаснее, нежели посуху.

РУКОВОДСТВО ДЛЯ КОЛОНИСТА

КАК УЛЕТЕТЬ С ЗЕМЛИ И ВЫЖИТЬ НА ДРУГОЙ ПЛАНЕТЕ

Евгений Баранов

Прошли сотни лет криосна, остались позади десятки световых лет тоскливой космической пустоты, рулевой кричит: «Земля!.. Э-э-э... в смысле... Глизе 667!» Не очень романтично, зато атмосфера подходящая, полно воды и нет метеоритных бомбардировок. Но что нам со всем этим делать? Как действовать после высадки на планету? Это зависит от многих параметров, и сейчас мы расскажем, от каких именно. Проблемы начинаются уже при выборе планеты.

ПОЛЕТЕЛИ!

Земной шарик мы оставили. А какой бы новый выбрать? Не так уж значимо. Облик планеты слабо влияет на долгосрочную стратегию. Хотите драки — берите Мир Протея (единый материк), не придется рисковать, выходя в море на радость кракенам. Для торговли лучше подходит Атлантида (острова): морским караванам не угрожает миазма, а защищать берега куда проще, нежели сухопутные границы. Планеты земного типа (несколько материков) можно советовать кому угодно. Ледяной мир или сплющенный экваториальный — только если захотелось подурачиться или устроить колонистам кошмарную жизнь.

Так или иначе, выбираем планету — и вперед. Вошли в верхние слои атмосферы, разогнали облака, тормозим и мягко садимся на чужую землю. Первым делом колонисты должны выяснить, какой из трех базовых ресурсов (ксеномасса, антигравий или фираксит) преобладает в окрестностях и насколько реально построить рядом с этими залежами город.

Хватаем разведчика и осторожно посылаем его в темноту. Пионер делает по два хода независимо от ландшафта, но мы строго советуем делать один шажок и следом — другой. Во-первых, если скаут закончит ходить в миазме, которую он только что с удивлением обнаружил, то потеряет 10% здоровья. Во-вторых, рядом не ровен час окажутся инопланетяне. Если в радиусе двух клеток есть их гнездо, то скауту можно заказывать отпевание. Если нет, все равно держите телефон священника под рукой: чужие нервничают, в их землях — уродливые пришельцы в металлических одеяниях. Могут напасть просто потому, что… В-третьих, разведчик рискует случайно атаковать чужих.

Руины, разбитые спутники, скелеты инопланетян и брошенные лагеря пока не трогаем: на их раскопку уйдут драгоценные ходы, потратится специальный модуль, который можно восстановить только в городе, да и всякая нечисть может попробовать скаута на зуб. Первоочередная задача для исследователя, как ни странно, разведка. Но капсулы с ресурсами игнорировать нельзя — живность обожает сидеть на них и не слезать.

Наконец, скаут убегался до тошноты и нашел в пределах полета ракеты средней дальности несколько залежей, например, фираксита. Если в сумме набирается хотя бы 10-12 единиц ресурса — неплохо, этого хватит на постройку высокоуровневых зданий и юнитов. 15-20? Вы сорвали джекпот! Меньше 10? Каждого? Скверно, но не конец света. Есть целых два типа победы, которые не зависят от ресурсов.

Города Превосходства обретают угловатые формы и черно-оранжевую гамму.

Тишь да гладь. Вероятно, соседям повезло меньше.

КОЛОНИЗИРУЙ ЭТО

А вот с поселенцем возникнут проблемы. Доставить его к удобной точке основания города — задача с очень большим разбросом сложности, потому как неотступное желание сожрать колониста преследует даже самых мирных инопланетян. Рассмотрим несколько ситуаций.

«Кругом равнина, ксеномассы нет, гнезд нет, ксеноморфов мало или тоже нет». Это удача! Обучайте отряд солдат (такие смешные астронавты с винтовками), быстро изучайте «Первооткрывательство» и через не могу стройте поселенца. Рост города прекратится, а поселенец стоит немало очков производства. Когда колонист соберет все свое добро, снаряжайте вместе с ним солдата и осторожно ведите к самому жирному пастбищу.

«Местность пересеченная, есть джунгли, чужие тоже есть». Спокойствие, не все потеряно. Смиритесь с мыслью, что одного солдата не хватит для сопровождения поселенца. Для начала снарядите или купите хотя бы пару солдат и пару рейнджеров, которые стреляют на две клетки вокруг себя (придется изучить «Физику»). Крайне желательно получить один-единственный уровень ЛЮБОГО превосходства — сможете прокачать хлипкого солдата до умеренно толстого пехотинца. Важно обучить солдат до того, как они перепрофилируются в морских пехотинцев, потому что тогда они заметно подорожают. Так, вы готовы? Выставляйте пехоту вперед, за их спиной — стрелков, поселенца прячьте в их куче и прорывайтесь! Когда бойцов ближнего боя как следует покусают, у них уже будет достаточно опыта, чтобы выбрать пополнение рядов вместо повышения в звании.

«Одни джунгли, больше трех гнезд поблизости, чужие кишат». Плохи дела. Если чувствуете в себе желание бороться — попробуйте предыдущий совет, но снабдите экспедицию ракетным планетоходом, а лучше двумя (придется изучить «Обработку данных»). Стоит добавить по одному пехотинцу и рейнджеру. Не лишним будет боевой планетоход (учим опять же «Инженерное дело»), чтобы разорять гнезда чужих. Если все ну очень плохо — нанимаем исследователей и отправляем их на изучение карты, потому что инопланетяне почему-то этих людей не трогают.

Совесть не позволяет применять эксплойты? Тогда или смиритесь с игрой в один город, или попытайте счастья на соседнем материке. Колонист под прикрытием канонерки может уплыть довольно далеко. Морские чудища встречаются реже, но и аппетит у них — зверский.

ГЕОГРАФИЯ ОПРЕДЕЛЯЕТ СОЗНАНИЕ

Прошли первые трудные годы, на соседних континентах высадились соперники, а разведчик разыскал-таки несколько полезных месторождений. Теперь они будут определять путь вашего народа. Конечно, ваша воля, можете пойти поперек исторической логики, но тогда вы упустите массу преимуществ.

Не забывайте про минимальную городскую зону — а рассчитывается она просто. Остановите взгляд на клетке, где будет поселение. Мысленно постройте треугольник с гранями по 4 (четыре) клетки, одна из вершин которого совпадает с будущим городом. Нарисуйте взглядом еще пять таких треугольников таким образом, чтобы они смыкались в один большой гекс, то есть шестиугольник. Все, что в пределах этой территории, горожане смогут обрабатывать, но что еще важнее — границы очень неохотно расширяются за пределы этой зоны, а покупка клеток там запрещена. Поэтому все нужные залежи должны располагаться в пределах большого гекса.

Без помощи осадного червя чужие с трудом одолевают города.

Достижение победы — лишь часть игрового процесса. Для всех совершенств есть общие правила.

Отдавать предпочтение научным и оздоровительным строениям. Первое — для максимального технологического рывка, второе — чтобы рост населения и городов не погубил все ваши замыслы.

Для любой победы нужен один мощный индустриальный город (для особого строения) и достаточная военная мощь, чтобы удержаться во время финишной прямой. ИИ иногда ударяет в спину. Зачастую это наиболее дружественная к вам держава.

Не стоит объяснять, что случится, если враги сломают то самое особое строение («Врата Исхода», «Врата освобождения», «Цветок разума» или «Маяк»). Собирать эту махину заново, вот что! Готовьтесь отбиваться от страждущих.

Распределяйте горожан по клеткам вручную. Внимание! Не стоит увеличивать скорость городского роста до 5 ходов и выше — 6 вполне достаточно, а свободные руки лучше направить на промышленность.

Если не дружите с чужими, стройте ультразвуковой барьер и выбирайте «Обратить полярность». Только тогда запускайте караваны в дальние края, иначе постройка новых взамен съеденных нивелирует всякую прибыль.

И снова караваны — как можно скорее стройте (а лучше — покупайте!) торговый склад и скорее открывайте новые шелковые пути. Помните про предыдущий совет.

Не увлекайтесь чудесами! Стройте их только тогда, когда их бонус удачно складывается с расовым или бонусом совершенства. Так, «Звездный кодекс» полезен славянам, потому что дает ускорение строительства для спутников на 10% и увеличивает орбитальную зону города на четыре клетки.

Не забывайте про спутники! Они не вечны, но их выгода очевидна. Орбитальный завод стоит 130 единиц производства, то есть «щитов», действует 60 ходов (75 у генерала Козлова) и добавляет по одной единичке индустрии на 7 клетках. Итого — 420 «щитов» (525 у генерала Козлова). Плюс парочка ресурсов сверх нормы. У остальных сателлитов бонусы немногим хуже, а кое-где —много, много лучше!

Шагу не дают. Зато враг к нам не пройдет!

Названия планет построены по всем правилам астрономии.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ДЕНИС МАЙОРОВ

SUNSET OVERDRIVE

ЖАНР ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ MICROSOFT
ПЛАТФОРМА XBOX ONE
РАЗРАБОТЧИК INSOMNIAC GAMES
САЙТ ИГРЫ OVERCHARGEDRINK.COM
МУЛЬТИПЛЕЕР ИНТЕРНЕТ

ПРОИЗВОДИТЕЛИ ГАЗИРОВКИ СПОНСИРУЮТ АПОКАЛИПСИС

ДЕНИС МАЙОРОВ

Что может быть лучше прохладной газировки в жаркий летний день? Яркой, освежающей и немного щиплющей язык. Совсем как Delirium XT, новейший продукт корпорации FizzCo. Такой напиток не только жажду утолит, но и запросто поднимет настроение!

Вечеринка в честь запуска Delirium XT оказалась столь бесшабашной, что закончилась не общим похмельем, а настоящим апокалипсисом. Крики, кровь, взрывы, газировочные мутанты, море солнечного света, веселья и ярких красок — вот что будет, если мир уничтожит не атомная бомба, а «Маунтин-Дью».

ВЛИВАЙСЯ!

Как выживать в городе, осажденном толпами разъяренных мутантов, брызжущих во все стороны газировкой? Можно забиться в угол и не отсвечивать, а по ночам выползать на улицы в поисках припасов. Но это вариант для лопухов.

А наш герой вовсе не лопух. Вернее, он им был, но в прошлой жизни. Теперь он бесстрашный спаситель выживших — творческая натура, которая аккуратности и рациональности предпочитает позерство и эпатаж.

Поэтому **Sunset Overdrive** меньше всего похожа на обычные зомби-боевики, а больше всего — на аркады вроде **Jet Set Radio** или **Tony Hawk's Pro Skater**. Вы постоянно в движении, постоянно в воздухе: скользите по перилам, бордюрам и проводам, бегаете по стенам, отскакиваете почти от любой поверхности. И при этом стреляете.

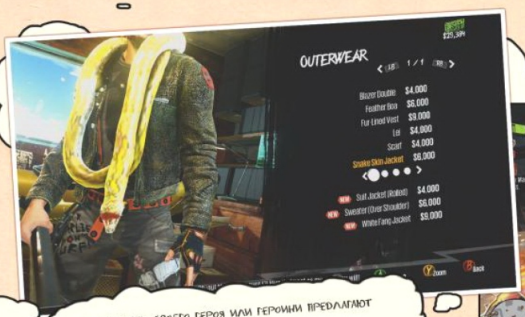
Отделять стрельбу от акробатики здесь нельзя — чем эффектнее вы двигаетесь, тем эффективнее уничтожаете мутантов. Связывая кульбиты в комбинации, вы копите очки стиля — их можно спустить на активацию заранее купленных усилителей. Замораживающая пушка вдруг начинает генерировать локальные атомные взрывы, заурядная винтовка превращается почти в огнемет, а ваши ближнебойные атаки начинают буквально жарить противников.

Когда включаются усилители, творящийся на экране хаос утраивается. Вы ничего не боитесь — до тех пор, пока впервые не оступитесь. На земле вы — самое уязвимое создание в городе.

ЛОЖКИ НЕТ

Местный апокалипсис, пусть даже газировочный, выглядит так, как и положено апокалипсису. Мутанты повсюду и бродят целыми полчищами. Против рядовых слабаков годятся пушки, бьющие по площади, против тяжеловесов и стрелков — что-нибудь помедленнее, но помощнее, ну а для ловкачей лучше приберечь нечто скорострельное.

Insomniac еще во времена **Ratchet & Clank** зарекомендовали себя как оружейные маньяки, но в Sunset Overdrive они окончательно ушли в отрыв. Каждой новой пушке здесь радуешься как зарплате, предвкушая новые дьявольские эксперименты. Расстреляйте газировочных зомби тротилово-плюшевыми мишками. Выпустите кукол, разбрызгивающих кислоту, и разбомбите уцелевших шарами для боулинга. Или просто (просто!) заморозьте всех мутантов в округе и натравите на них радиоуправляемые вертолетики с наспех при-



ВНЕШНОСТЬ СВОЕГО ГЕРОЯ ИЛИ ГЕРОИНИ ПРЕДЛАГАЮТ НАСТРОИТЬ ПО ВКУСУ.

В SUNSET OVERDRIVE ПУШКИ ДЕЙСТВУЮТ ПРИМЕРНО ТАК ЖЕ, КАК И ВЫГЛЯДЯТ, А ПОТОМУ ТРЕБУЮТ ПРИВЫЧКИ.

УСИЛИТЕЛИ НЕ ТОЛЬКО ДОБАВЛЯЮТ СРАЖЕНИЯМ ГЛУБИНЫ, НО И ДЕЛАЮТ ИХ В ТЫСЯЧУ РАЗ ВЕСЕЛЕЕ.

крученными револьверами. Безумно. Стильно. Кустарно.

Но какие бы убойные пушки ни были в вашем арсенале, одно неизменно: пока вы в движении — все хорошо, но стоит остановиться, и вас разорвут на куски.

ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА

Взрывы, всполохи, пламя, вопли... говоря, что Майкл Бэй ими гордился бы, Insomniac не лукавили.

Но если бы нам не давали отдыхать от взрывов, голова затрещала бы уже спустя пару часов. В процессе обучения придется основательно побегать по почтовым заданиям, и это немного губит энтузиазм. Но потом Sunset Overdrive разгоняется. Вы осваиваете все больше пушек, в совершенстве овладеваете акробатикой. Вы учитесь контролировать хаос и превращаете поле боя в свой огромный скейт-парк.

К тому же дальше Insomniac изощряются в сюжетных заданиях как могут. Вы будете ковать термоядерный меч, роняя себя с километровой высоты, летать на самодельном вертолете, отстреливая парящие мины, дрессировать робопса и плавать на судне, собранном из мусора.

Все это удивительно органично вписывается в геймплей, а главное — структура заданий почти не повторяется. Даже если большая их часть начинается с традиционного «проследовать из пункта А в пункт Б», дизайн города и акробатика заставят вас проделать это незаурядно и красиво.

Сюжет в Sunset Overdrive простоват, но его вытягивают персонажи: все обитатели Сансета — фрики похлеще нашего героя. Типажи знакомы до боли: толстяк, помешанный на оружии и снимающий реалити-шоу про отстрел мутантов, забитый и чересчур скромный студент или, к примеру, отряд ролевиков, неожиданно удачно вписавшийся в окружение. «Да все мы — ходячие стереотипы», — признает главный герой. Но в отличие от, скажем, клишированных боссов из **Dead Rising**, у многих из местных ходячих стереотипов есть и история, и характер, и даже кое-какие внутренние переживания.

■■■

Не удивительно, что на этом фоне все уже и думать забыли о четвертой стене: герои то и дело заговаривают лично с вами, а с огромных экранов, показывающих еженедельное шоу «Sunset TV», к вам обращаются разработчики. Правда, в дорелизной версии выступал только Брэндон Уинфри из Insomniac. Он призывал рецензентов не стесняться в высказываниях об игре и воздержаться от каламбуров в духе «Sunset Overhype». Так и быть, не будем.

Sunset Overdrive — это кислотный панк без рамок и тормозов. Спасибо, Insomniac, за лучшую игру про газировку со времен **Cool Spot**. А теперь делайте продолжение про зарождение вселенной из пачки чипсов. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

SUNSET OVERDRIVE ПРЕКРАСНА. ОНА ЛУЧШЕ ВСЕХ ОТДАЕТ СЕБЕ ОТЧЕТ В СВОЕЙ ПРИРОДЕ И БЕССТЫДНО НА ЭТОМ ОТРЫВАЕТСЯ. БЕССТЫДНО И ОЧЕНЬ ИЗОБРЕТАТЕЛЬНО.

ГЕЙМПЛЕЙ	9
ГРАФИКА	9
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	10

РЕЙТИНГ

9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Денис Майоров

Ты снова умер

Жанр
Приключение, ролевая игра
Издатель
Namco Bandai Games
Разработчик
City Interactive, Deck 13 Interactive
Мультиплеер
Нет
Платформы
PC, PS4, Xbox One

LORDS OF THE FALLEN

Сайт игры
lordsofthefallen.com

Системные требования
Необходимо:
Intel Core 2 Quad, 2.66 ГГц, 6 Гб, 1 ГБ видео
Желательно:
Intel Core i7 3.5 ГГц, 8 Гб, 2 ГБ видео

Студии **Deck 13** и **CI** (последняя — та самая **City Interactive**, благодаря которой существует термин «польский шутер») вместе с Томашем Гопом, который когда-то участвовал в создании «Ведьмака», сделали неожиданно сильный экшен, в котором все так подозрительно знакомо. Глядя на **Lords of the Fallen**, избавиться от ассоциаций с **Dark Souls** почти невозможно. Герой знакомо двигается, перекатывается, парирует, дерется и даже прыгает с разбегу. Но стоит взять в руки контроллер, и разница бросится в глаза.

ВОССЛАВЬ СОЛНЦЕ!

Lords of the Fallen куда более грузная и медлительная. Даже воин в легкой броне ведет себя так, будто напялил доспехи Хавела: тяжело топает, медленно и с лязгом перекатывается и долго замахивается даже коротким клинком. Зато уж после замаха двуручником нутром чувствуешь, как он вгрызается в тело противника, разрывая плоть и корежа доспехи.

Подход к бою тоже изменился. В Dark Souls, попрактиковавшись, можно увернуться от любой атаки. В Lords of the Fallen противники, как правило, делают такие внушительные замахи и так рьяно крутят оружием, что и стоя у них за спиной вы будете уязвимы. Ну а те, кто помельче, могут внезапной комбинацией даже тяжеловесу обнулить полоску выносливости.

Поэтому броня здесь куда важнее. Легкие доспехи и те хорошо защищают, а тяжелые латы позволяют почти идти напролом. Правда, драться персонаж будет так медленно, что и его смогут уложить на лопатки. Понимать паттерны поведения монстров все равно нужно — атаки и дистанцию до противников придется выверять чуть ли не с линейкой.

Но, как бы вы ни старались, умирать все-таки будете часто. В этом игра целиком и полностью следует философии серии Souls. Правда, есть отличия.

В Lords of the Fallen тоже имеются контрольные точки (кристаллы), которые и прогресс сохраняют, и опыт в прокачку вложить дают, и запас зелий пополняют. Только, во-первых, запас пополняют не всегда до упора. Во-вторых, если проигнорировать кристалл и пойти дальше, с этого момента вы будете получать все больше опыта с монстров. Вещи тоже будут выпадать гораздо более полезные и редкие.

Но стоит вам погибнуть или потратить опыт — извольте набивать множитель заново. Lords of the Fallen ставит вас перед выбором: собирать опыт по крупицам, но в относительной безопасности, или же срывать куш, но рисковать по-крупному. Просто, но гениально.

Использование всех доступных инструментов — ключ к вы-

Технологически игра на высоте, и локации здесь безумно красивы.

Становится даже обидно, когда представляешь, какую историю можно было на них разыграть.

После убийства босса на уровне открывается портал, за которым отыщутся еще более привлекательные трофеи. Но не всегда они достаются без боя.

Дотопав до места своей гибели, не спешите подбирать опыт. Призрак, оставшийся после вашей гибели, будет восстанавливать здоровье, пока вы рядом.

Выбора на старте немного. Можно лишь указать школу магии и один из трех классов, влияющих только на набор стартовых характеристик.

Оружия в игре уйма, едва ли не каждые десять минут попадается что-то новенькое. К тому же отличаются экземпляры не только по весу, длине и внешнему виду — у многих есть уникальные атаки.

живанию. В подходе к экипировке Lords of the Fallen куда ближе к Demon's Souls, чем к Dark Souls: во второй мало что мешает взять доспехи и оружие исходя из эстетических предпочтений и стиля игры, а в первой вы можете подобрать оружие для конкретного противника и наносить существенно больше урона. Тут — скорее последний случай.

Особенно это помогает в борьбе с боссами. Даже прокачанного персонажа, плевком убивающего десяток рядовых врагов, они могут свалить парой ленивых тычков. Приходится умирать и снова возвращаться, выискивая слабые места. Управиться с тварью, заучив наизусть паттерны, можно. Но надежнее отыскать уязвимости. К примеру, один почти непробиваемый бугай, слабо реагирующий на удары огненным мечом и тычки посохом, спасовал перед не самым мощным воинским заклинанием. Пробуйте все, решение не всегда очевидно.

ПРИЗРАЧНЫЙ СТРАЖ

Lords of the Fallen прошлась по всем возможным визуальным клише (громадные наплечники, пылающие инфернальы...), но сделала это с шиком. Монстры ужасны и огромны, локации живописны и разнообразны, а каждый комплект по-вархаммеровски внушительных доспехов прорисован до мельчайших тонкостей. Жаль только, что за всем этим — пустота.

Снова вспомним Souls. Там нас всегда вела за собой история. Не традиционный сюжет, нет — одни детали, намеки, разрозненные описания. Этого неизменно хватало, чтобы заинтриговать и заставить дальше исследовать мир. Достраивать мысленную картину из этих крох — особое удовольствие и одна из причин, по которым Dark Souls до сих пор обсуждают.

Lords of the Fallen же выдает слишком много, чтобы дыры в сценарии казались изящной недосказанностью, но маловато, чтобы составить адекватную картину. Ближе к концу нить повествования уже толком не нащупать. Действующие лица появляются, несут пафосную ересь и после этого зачастую исчезают навсегда.

Сюжет кажется банальным фэнтези «избранный против шипастых демонов», но поначалу он еще подает надежду. Вскоре она угасает. К счастью, повествование можно игнорировать. Драться в любом случае интересно, а зачем мы это делаем, лучше не интересоваться.

Кроме того, после Dark Souls ощутимо не хватает простора для самодеятельности. Ролевые элементы ограничиваются прокачкой и охотой за броней покруче — ни ковенантов, ни поисков душевного равновесия. Онлайна и записок от других игроков нет. Изредка попадаются побочные задания, но сплошь тоскливые «сходи и убей» либо «найди и принеси».

Тем не менее Lords of the Fallen — отличный ролевой экшен, бережно перенимающий идеи понятно у кого и удачно дополняющий их собственными находками. А судя по тому, как ее приняли, у этой игры есть все шансы на хорошее продолжение, где решат большую часть проблем. ■

Реиграбельность
нет
Классный сюжет
нет
Оригинальность
нет
Легко освоить
нет

Дождались?

Зовите эту игру как хотите: клон, не клон, творческое переосмысление... Создатели Lords of the Fallen явно не просто так захотели выехать на ажиотаже вокруг игр From Software — похоже, они эти игры любят и неплохо понимают. По крайней мере, в том, что касается механики.

Геймплей:	8
Графика:	9
Звук и музыка:	7
Интерфейс и управление:	8

Рейтинг

7,5

Хорошо

ЖАНР
ЭКШЕН, СЛЭШЕР
ИЗДАТЕЛЬ
ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК
PLATINUM GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, XBOX 360, PS4, XBOX ONE

АВАТАРУ НЕ НУЖНЫ НАНОМАШИНЫ

АНТОН ДАТИЙ

«**Аватар: легенда об Аанге**» — культовое детище Запада и Востока, ставшее, пожалуй, первой по узнаваемости франшизой канала **Nickelodeon** (после **«Губки Боба»**, естественно). Но с его продолжением, **«Легендой о Корре»**, дела обстоят несколько скромнее: несмотря на высокие оценки критиков и зрителей, его рейтинги продолжали убывать.

Падают, впрочем, не так сильно, чтобы Nickelodeon не перестала поддерживать франшизу. Теперь студии **Platinum**, авторам **Bayonetta** и **Metal Gear Rising**, поручили сделать игру по мотивам. Накал страстей «Корры» плюс блестящее понимание слэшеров Platinum — мы были сильно заинтригованы...

БУДНИ АВАТАРА

Хронологически действие **Legend of Korra** располагается между событиями второго и третьего сезонов сериала, но это почти не имеет значения. Увы, это не полноценная и самодостаточная история, а один из тех бестолковых эпизодов-филлеров, которыми в других сериалах забивают эфир, пока автор оригинала отдыхает. События игры вырваны из контекста, и никто даже не пытается объяснить новоприбывшим, что здесь происходит и кто все эти люди.

Но на новоприбывших эта история и не рассчитана — она скорее для сумасшедших фанатов, которым для счастья хватит одной только возможности побывать в комнате, где живет и (о-о-о!) спит Корра. Но даже если вы из их числа, то все равно отметите, что события игры не имеют значения ни сами по себе, ни тем более для жизненного пути героини. На фоне того, с каким трепетом относятся к истории в сериале, такой подход особенно обескураживает.

При этом с точки зрения механики Legend of Korra — вполне компетентный слэшер. Корра владеет четырьмя стихиями, и на каждую приходится отдельный набор движений. Земля позволяет оглушать врагов и укрываться за каменными стенами, магия воды — прежде всего универсальный набор для атаки и контроля, и так далее. Приемы отлично анимированы — из сериала перекочевали почти все фирменные трюки преемницы Аанга, и они здорово ощущаются.

Сначала, само собой, доступно не всё. Злое сюжетное клише лишает Корру магических способностей, чтобы заставить ее вспоминать их на протяжении игры — и тем самым оправдать наличие в игре прокачки. Везде и отовсюду падают сферы, которые тратятся на новые приемы, амулеты-модифи-

Историю рассказывают в видеовставках, которых в сумме хватило бы на эпизод сериала. Скучный и из рук вон плохо анимированный эпизод сериала.

Магия земли полезна, когда надо отправить в нокаут сразу нескольких противников.

Фокус «пламя из пяток» — лучшее, что могли придумать маги огня.

Республиканский город мог бы быть безумно красивым мегаполисом. А получилось... то, что получилось.

каторы (из разряда «получаешь больше здоровья — наносишь меньше урона») и разные расходники-поблажки вроде лечебных зелий. Они почти наверняка пригодятся, потому что и на среднем уровне сложности Корра может здорово отхватить даже от рядовых противников. Чтобы этого не случалось, приходится плести комбинации, уворачиваться от атак и применять стихии, к которым уязвимы конкретные оппоненты.

Врагов тут всего ничего — рядовые Chi Blockers (группировка, с которой герои боролись в первом сезоне), маги-бандиты, духи и роботы, — но все они весьма хитрые. Первые на некоторое время «отключают» магию Корры, пользуются дымовыми шашками, лассо, шокерами, а иногда врываются на арену на мотоциклах и пытаются сбить героиню. Маги хорошо владеют одной из стихий, и, когда они собираются в группу, динамика резко возрастает — нужно постоянно уклоняться, блокировать удары, вовремя контратаковать и лечиться. А когда появляются боевые роботы, Legend of Korra решает окончательно мимикрировать под понятно какую игру. Только, увы, без наномашин и Blade Mode.

Гонки на Hare — неплохая возможность передохнуть от драк. Но многие уже наигрались в подобные забавы на мобильниках.

ENTER THE VOID, EMPTY AND BECOME WIND

Legend of Korra губит то, как быстро она себя исчерпывает. По ходу игры вы побываете во всех знаковых локациях сериала — в Республиканском городе, в храме Воздуха, даже на Южном полюсе. Но, кроме стиля, отличий между ними никаких — каждый раз вас загоняют на линейный уровень с небольшими ответвлениями и закоулками.

В перерывах между драками позволяют исследовать уровень, насколько это возможно. Или вообще включают другой жанр. Есть, например, мини-игра, в которой Корра верхом на Hare (это ее питомец, полярная медведособака, — не спрашивайте, если не смотрели сериал!) носится по улицам, избегая препятствий и пытаясь набрать побольше очков. Почти точная копия **Temple Run**. Иногда Legend of Korra превращается в 2D-платформер, но от потери одного измерения геймплей не меняется вообще — разве что становится больше прыжковых эпизодов.

И тут удар под дых — все это счастье вываливают в первые два часа. Затем (еще два-три часа) ситуации повторяют почти дословно: те же драки, те же роботы, тот же «раннер». Меняются только декорации и мелкие детали вроде паттернов поведения роботов. Запал, который Metal Gear Rising копила вплоть до финала, в «Корре» исскякает на середине.

И ведь при этом все, что касается механики боя, работает исправно. Драться в LoK весело, этого не отнять. Но здесь нет ни интересной истории, ни бесшабашности, которыми славятся Revengeance и Bayonetta, ни разнообразия ситуаций. Добивает дешевая картинка — правда, ее кое-как вытягивает анимация и отрисовка способностей Корры.

■■■

Любители зарабатывать достижения могут заново пройти Legend of Korra с модификаторами и на высшем уровне сложности — наградой за это будут закрытые прежде участки уровней и костюмы для Корры. Но тут бы хоть раз до конца дойти. Сроки разработки и ориентировка на 15-долларовый ценник явно помешали Platinum раскрыться. Базовая механика в Legend of Korra работает, а вот все остальное не довезли. Или не захотели везти — и тогда вдвойне обидно. Вселенная «Корры» точно заслуживает большего. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Кучая игра, построенная на хорошей слэшерной механике. Но эта механика — единственное, что исправно работает в Legend of Korra. Остальное никуда не годится.

Геймплей ★★★★★★☆☆☆☆ 6
Графика ★★★★★☆☆☆☆☆ 5
Звук и музыка ★★★★★★☆☆☆☆ 6
Интерфейс и управление ★★★★★★★☆☆☆ 7

РЕЙТИНГ

6,0

«СРЕДНЕ»

Светлана Нелипа

COSTUME QUEST 2

Настоящий Хэллоуин свеж

Жанр
Приключение
Издатель и разработчик
Double Fine Productions
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One, Wii U
Сайт игры
Costumequest2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
1.8 ГГц Dual Core, 4 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
2.2 ГГц Intel Core 2 Duo, 4 ГБ, 512 МБ видео

Чтобы понять историю **Costume Quest 2**, не обязательно знать, что происходило в первой части. Очаровательная в своей абсурдности **Costume Quest** рассказывала о приключениях брата и сестры в канун Хэллоуина. Компания детей в ярких маскарадных костюмах сражалась с армией ворующих конфеты гоблинов-груббинов из волшебной страны Репугии. Продолжение — ровно о том же. Оно такое же эксцентричное, но вполне самодостаточное.

Сюжет Costume Quest 2 продолжает историю оригинала. Рен и Рейнольдс ныряют в таинственный портал и оказываются... дома. В окрестностях народ бурно готовится к празднованию Хэллоуина, и всё, кажется, в полном порядке...

Не тут-то было! Внезапно появляются все те же груббины, только теперь их возглавляет свихнувшийся на вреде сладостей дантист по имени Orel White D.D.S. Прощайте, конфеты, прощайте, костюмы, прощай, праздник! Нам вновь предстоит спасать Хэллоуин.

Чтобы понять коварный план доктора и, главное, помешать ему, придется прибегнуть к путешествиям во времени — а это означает футуристический город, повзрослевших друзей и все такое прочее. Сюжет у Costume Quest 2 простой и прямолинейный, но делает ставку на абсурдные ситуации в даблфайновском духе. Нам предстоит сбежать из тюрьмы, поохотиться на оборотня, сорвать уроки в академии, сыграть джаз на классоне и настучать по физиономиям десятку крокодилов. Это весело.

В центре внимания, как и прежде, костюмы. Они дают особые способности: к примеру, Волшебник подсвечивает своей палочкой темные места и скрытые следы, Птеродактиль взмахом крыла разметает кучи листьев и мусора, а Клоун играет на рожке — не особо благозвучно, но крокодилы пугаются, а музыкантам нравится.

Костюмов много, переодеваться приходится часто. В этом карнавале печалит лишь одно: все слишком очевидно. Кучи листвы, канаты и темные места говорят сами за себя: пора лезть в гардероб. Не хочется вступать в очередной бой? Притворимся Призраком и проскользнем мимо незамеченными. Лишь поиски секретного костюма заставят нас поломать голову над тем, что именно напялить, чтобы пробудить воспоминания у гоблина-садовника.

Зато сражения в Costume Quest 2 стали более стройными и логичными. У всех костюмов есть сильные и слабые стороны в бою с разными типами врагов. Как только шкала умения заполнится, можно обрушить всю мощь костюма на головы противников.

Вот Томас Джефферсон строчит пасквиль и запускает его в робота, а тот, напялив очки, внимательно вчитывается и взрывается от возмущения. Вот Солнечная система стягивает на орбиту Земли космический флот. Вот Птеродактиль на бреющем полете роняет на головы недругов... бомбы, будем считать, что это бомбы. У всех этих зрелищ один недостаток: они повторяются при каждом использовании особого умения, и их нельзя пропустить. Все еще.

Улучшения для костюмов приятны, полезны и местами даже необходимы, а вот карты, использующиеся в бою, могут лежать мертвым грузом: если вовремя жать на кнопки атаки и блока, даже с финальным боссом нетрудно справиться вообще безо всяких усилений. Очень жаль, что фантазия, потраченная на десятки карточек, утекла в песок из-за невыносимой простоты схваток.

Первая часть игры была короткой, и разработчики пообещали исправить это в продолжении. Процесс действительно растянулся, но за счет чего? Помните, в Costume Quest было побочное задание: обойти район и постучать в каждую дверь? Радуйтесь: теперь эта миссия стала сюжетной. Более того, «простукивать» все существующие жилища нам придется не единожды.

■ ■ ■

Мягкое очарование игрушечных территорий, праздничная атмосфера кануна Дня всех святых, забавные злодеи во главе с великолепным дантистом. Очень жаль, что все это меркнет, когда мы погружаемся в игровую рутину. Как игра Costume Quest 2 почти ничему не научилась на ошибках первой части, и посоветовать ее можно лишь тем, кто в восторге от оригинала. Или тем, кто очень любит абсурдный юмор Double Fine. ■

Вот так и вырастают монстры из детишек, которым не разрешают праздновать Хэллоуин.

На игровой площадке можно покрутить карусели и подергать качели. Только зачем?

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Хэллоуинское приключение — роскошная основа для доброй и веселой сказки с моралью, а уж если добавить путешествия во времени, и вовсе будет трудно устоять. Увы, в Costume Quest увлекательность и оригинальность борются на локотках со скукой. Силы в этой схватке примерно равны.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6.5

СРЕДНЕ

Жанр
Боевик
Разработчик
SCE Japan Studio
Издатель
Sony Computer Entertainment
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PS Vita
Сайт игры
playstation.com/en-us/games/freedom-wars-psvita

Ярослав Гафнер

FREEDOM WARS

С хлыстом в клетке

Земля, год 102013-й. Поверхность планеты стала непригодна для жизни, остатки человечества борются за крохи ресурсов и ютятся в паноптикумах — полицейских городах-государствах с драконовскими законами. Их население делится на рабочих пчелок и узников. И те и другие трудятся на благо города. Ваш герой — заключенный, получивший срок в один миллион лет. Теперь вы знаете все, что положено. Отрабатывайте.

Структурно Freedom Wars напоминает игры вроде **Monster Hunter**, **God Eater** и **Soul Sacrifice**. Вы, в одиночку или с друзьями, проходите незамысловатые миссии, истребляете монстров, копите опыт и трофеи, учите хитрые приемы. Такой себе японский подход к **Diablo**.

Но в каждой из таких игр есть своя фишка, в корне меняющая подход к процессу. В Soul Sacrifice это магия, буквально рвущая героя на кусочки. В Freedom Wars есть Thorn — шипастый эластичный кнут. Основные ваши враги здесь — механические громадины, прозванные «похитителями» (Abductors), и этот кнут помогает вскарабкиваться на них и валить на землю.

Еще им можно, зацепившись, притягиваться к любой поверхности и взбираться так на вторые этажи построек, контейнеры и ограждения, подыскивая местечко с лучшим обзором и лучшей позицией для дальнейших маневров. Трюки с кнутом делают Freedom Wars невероятно быстрой — любые расстояния с ним преодолеваются за секунды. Только что вы были на земле и решетили робота из пулемета, и вот вы уже у него на загривке, колупаете гада мечом, будто герой **Shadow of the Colossus**.

Помимо кнутов арестанты берут в бой по две единицы оружия (холодного или огнестрельного), а также гранаты, мины и прочую мелочь. Арсенал обширный — от катан до ракетных установок. По ходу схватки не возбраняется подбирать вражьи стволы и пользоваться ими, а впоследствии улучшать добычу на фабриках в паноптикуме.

Но не рассчитывайте быстро добыть что-нибудь особо убойное — во-первых, для этого придется собирать ресурсы, во-вторых, на каждое улучшение уходит куча времени. От «гринда» миссий никак не отвертеться, потому что в прокачке — суть всех наследниц Monster Hunter.

Вариации заданий — простейшие: добраться, уничтожить, спасти. Иногда поручают перестрелять взбунтовавшихся из другого паноптикума или же наперегонки спасать гражданских, но это мало что меняет.

Карт и типов противников немного, а слабые места врага нащупываются быстро, однако противники (особенно похитители) умны, и это многое меняет. Они не прут напролом, почти всегда разумно выбирают цели, а при случае могут попытаться захватить вашего андроида. И тут игра превращается в суровое испытание. Если не успеете вернуть помощника за пару минут, бесконечного воскрешения вам в ближайшее время не видать.

Запчасти от разбитых похитителей идут на усиление оружия и улучшение благосостояния паноптикума. На заработанные очки покупаются права. В прямом смысле: право на разговоры с посторонними, право на передвижение по тюремным корпусам бегом и так далее. На старте игры законники вообще навешивают еще 10—20 лет за малейшую провинность. Даже на выход из камеры нужно запрашивать разрешение!

Тут мы подходим к еще одному громадному достоинству Freedom Wars — разработчики очень дотошно подошли к созданию облика и атмосферы полицейского общества. Охранники торчат на каждом шагу, собранные из ржавого железа нижние уровни до предела угнетающие, повсюду агитационные плакаты, робот-надзиратель не оставляет нас даже во время сна (постоянно, проклятый, стоит над душой!).

■ ■ ■

Получилось довольно интересное отступление от канона Monster Hunter. С одной стороны, планировке уровней, заданиям и врагам не хватает разнообразия, с другой — завязка и облик государства тотального контроля на высоте. Наблюдать за происходящим более чем занятно — не удивимся, если по Freedom Wars снимут аниме-сериал. ■

Нормальный расклад такой: пока одни стараются сдержать монстра, другие обстреливают его издалека.

Редактор внешности. Весьма детальный.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Еще один любопытный, хотя и явно нишевый эксклюзив для Vita. Уныние от «гринда» во Freedom Wars целиком скрашивается интересной картиной тоталитарного постапокалипсиса по-японски и повышенной динамикой сражений.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

7.5

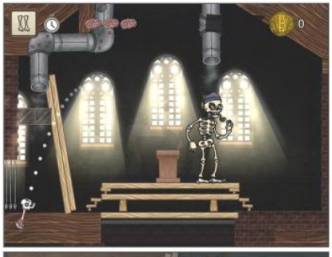
ХОРОШО

Подготовил Дмитрий Ежов

ЧЕТЫРЕ МОБИЛЬНЫХ ИГРЫ, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

SKULLDUGGERY!

Платформа: iOS ■ **Цена:** 66 руб. **Рейтинг:** ■■■■■



Платформер с внятным сатирическим намеком: мы выступаем за работника налоговой компании INFERNAL, в полномочиях которой — изъятие имущества у тех обитателей загробного мира, что при жизни не слишком обременяли себя уплатами пошлины. В то время как протагонист проиллюстрирован в игре маленьким черепом, скромно собирающим по углам драгоценности, противостоят ему крупные злые скелеты, вооруженные револьверами, томмиганами и бейсбольными битами.

Архитектура локаций напоминает пинбол-площадку — сплошные пружины, коробки и трубы. Геймплей же близок к **Angry Birds**: управление черепом в двухмерной плоскости происходит по аналогии с запуском птиц из рогатки в бестселлере **Rovio**. Чтобы переместить героя в нужную точку, необходимо оттянуть заднюю костную пластину (с половиной, кстати говоря, мозга), выбрать вектор прицеливания и убрать палец с экрана — благодаря силовому импульсу череп отправится на место назначения. Детально знакомая многим механика исполнена здесь как мало где еще. Во-первых, управление гротескным персонажем само по себе огромное удовольствие: портить экстерьеры выстрелами черепа не наскучивает до финала. Во-вторых, преодоление препятствий на уровнях, состоящее преимущественно из разбивания деревянных ящиков и путешествий по трубам.

В открытой схватке герой бессилен против врагов, так что для атаки вам нужно выждать специальный момент. Плюс с прицеливанием включается slow-mo — это позволяет продумывать каждый ход и изменять решение, если вы критически ошиблись с выстрелом и череп уже мчится навстречу смерти от вражьей биты. Достаточно быстро среагировать, нажав на экран, — и время тут же замедлится, чтобы вы могли выбрать новую траекторию движения.

Ближе к середине игры градус восторга от процесса чуть снижается, и проблема тут — в небольшой коллекции интересных ситуаций, которые может предложить **Skullduggery!**. Одни и те же испытания повторяются по кругу (авторы, скажем, очень любят пускать за вами по локации что-нибудь большое и смертоносное — например, нашпигованную шестеренками стену смерти), да и декорации со временем немного приедаются. Но все это не сильно помешает вам наслаждаться игрой — механика здесь без оговорок блестящая.

GHOST BLADE

Платформа: iOS ■ **Цена:** 169 руб. **Рейтинг:** ■■■■■

Мужчина Блэк, опытный ниндзя сразу по ряду признаков (элегантная накидка, умение прыгать на три метра вверх и так далее), прибывает в древнекитайскую местность, где все печально. Условный некромант вызвал армию зомби, в результате чего все хорошие люди либо уже умерли (трупы, буквально, на каждом шагу), либо лежат в полусознательном состоянии и что-то лепечут. Попытки глубже вникнуть в мифологию ни к чему хорошему не приводят, в том числе из-за неуклюжего перевода игры на английский. А спустя полсотни разрубленных тел выясняется, что целиком складывать сюжетную картинку никто не просит, играть в **Ghost Blade** комфортно и без этого.

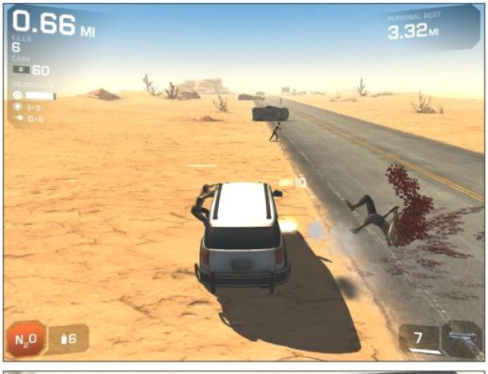
Проще всего рассуждать об игре как о платформенной адаптации: это примерно в равных пропорциях **Devil May Cry** и **Ninja Gaiden**, только на тач-дисплее. Прыжки, перекаты, магия, дикие боевые комбо — все упаковано в емкий, интуитивно понятный каждому формат. Мы хаотично рисуем пальцем по экрану линии, а в кадре Блэйк уклоняется от атак, шинкует врагов в воздухе, обрушивает с воздуха клинок на их головы и в целом довольно жестко обрывает любые поползновения нежити в свою сторону.

Система не без важных нюансов. К примеру, игра запрещает блокировать атаки — из защитных маневров Блэк предпочитает перекаты, и это, конечно, заметно влияет на и без того нервный темп действия. Еще в разгаре ближнего боя часто возникает необходимость быстро уложить стрелков на дистанции — выручают сюрикены и огненные стрелы. Наконец, за сферы, выпадающие из поверженных зомби, можно покупать апгрейды, так что по ходу представления истреблять мертвецов становится все приятнее.

Как слэшер игра слегка монотонна и несбалансирована, потому что рядовые битвы зачастую слишком простые, а битвы с боссами, напротив, забирают слишком много нервов. Назвать ее уникальным опытом тоже не совсем получается (как минимум из-за **Ninja Gaiden: Dragon Sword** на Nintendo DS). И все же на сегодня это один из главных слэшеров на портативных платформах — стремительный, злой, неглупый и максимально комфортный боевик про ниндзя.

ZOMBIE HIGHWAY 2

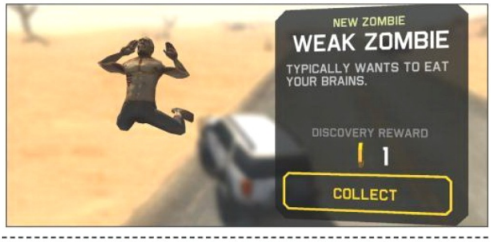
Платформа: *iOS, Android* **Цена:** *Бесплатно*
Рейтинг:



Дорожный триллер в формате условно-бесплатного раннера. Водитель лавирует на пустынной трассе между преградами разного калибра, от бетонных блоков до оставленных грузовиков, пока мертвецы осатанело, как в фильмах у Бойла, кидаются на идущий автомобиль, стараясь спровоцировать аварию. Когда им это удается (а финал в игре, конечно, один), включается выбор — потратить золотую монету, посмотреть рекламный ролик либо же запустить процесс заново. До того предстоит огрызаться в ответ: палить в зомби через окна (есть варианты с участием огнемета и мощного шокера), стряхивать их с корпуса о встречные объекты и активировать нитро, позволяющее мгновенно развивать спасительную скорость, — так к вам не успеют прицепиться.

Как и любой приличный раннер, **Zombie Highway 2** предлагает ряд функциональных надстроек, от апгрейдов машин и оружия до специальной системы званий, которая позволяет разблокировать новые пушки и — при достижении главного ранга — режим ежедневных испытаний. Есть и мини-задания формата «убей десять зомби, используя нитро», и несколько типов автомобилей для обкатки. В общем, думать, как себя здесь развлечь, вам вряд ли придется.

Если не сильно раздражаться по поводу рекламных видео, есть риск оставить в игре несколько дней своей жизни.



SLEEP ATTACK TD

Платформа: *iOS* **Цена:** *99 руб.*
Рейтинг:

Выразительный трехглазый монстр с рогами пребывает в состоянии перманентного сна и явно нуждается в защите — с разных концов карты ему докучают мелкие, но резвые и злые создания. Обеспечивать покой чудища приходится посредством двух взаимосвязанных tower defense-манипуляций — расстановки по карте защитных орудий и накопления бюджета (монеты выпадают из поверженных противников, плюс есть бонусная тонкость: стоит коснуться медузы-призрака, изредка проплывающей в кадре, как ваш счет пополняет небольшая сумма денег).

Знакомая концепция работает в этот раз ощутимо иначе, чем все мы привыкли. Дело в том, что поле битвы в **Sleep Attack TD** можно вращать на двух уровнях (архитектура арены располагает), и это вносит важные коррективы в жанровую механику. Даже если в вашем арсенале всего одна пушка, не имеет большого значения, с какой стороны к вам марширует новый отряд, — за секунду можно сделать так, чтобы оружие оказалось рядом с неприятелем. Еще, управляя площадкой, вражьи силы можно принудительно разбивать на маленькие хилые группы, а также применять другие недокументированные хитрости — простор для прямого вовлечения в действие довольно широкий.

Конкретно на мобильных платформах попытки подарить вторую жизнь tower defense всегда казались своего рода жульничеством и эксплуатацией удобного жанра: одна неожиданная переменная — и правила уже перевернулись, можно смело говорить об очередной революции. Справедливо это и в случае со Sleep Attack TD, только вот игра получилась слишком цельной, красивой и увлекательной, чтобы предъявлять к ней претензии такого рода.

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева

СТАТИСТИКА

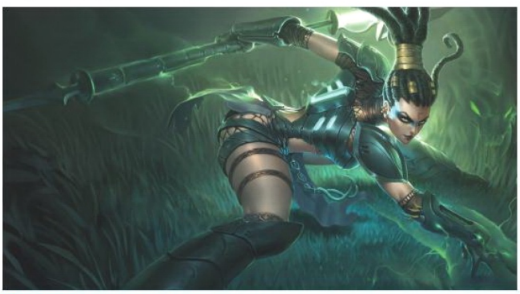
ММО: ГОД 2014

Подводим предварительные итоги уходящего года

В рубрике «Не одной строкой» мы рассказали о невероятном росте рынка мобильных игр, который вот-вот может выйти на первое место, обогнав даже консоли. А что же с онлайновыми играми? Неужели сильно проигрывают? Увы, это так. И денег приносят в два раза меньше — всего 11 миллиардов долларов, и темпы роста более скромные. Тем не менее рынок хоть и сложный, но стабильный, прибыльный и динамично развивающийся, в отличие от непредсказуемого мобильного сектора. Аналитики ждут, что к 2017 году обороты ММО достигнут 13 миллиардов долларов.

Главной опорой жанра ММО является Евразия, на которую приходится около 70% всех доходов. Именно поэтому издатели рвутся сюда с таким энтузиазмом, а разработчики стараются угодить вкусам местных игроков. Тут и зрелые рынки в виде стран Европы, и большие развивающиеся рынки России и Китая, и перспективные рынки типа Индии и стран Юго-Восточной Азии. Если в прошлом году лишь один **World of Warcraft** преодолел планку в миллиард долларов, то в этом году, похоже, миллиардеров будет сразу четыре. Это два азиатских гиганта, популярный в Китае шутер **CrossFire** и корейский **Dungeon Fighter Online**, а также **League of Legends**, собравшая с января по сентябрь почти миллиард долларов и занявшая первое место в топе бесплатных игр. И, конечно же, сам World of Warcraft, который с выходом дополнения Warlords of Draenor приостановил падение и даже нарастил базу подписчиков на 600 тысяч человек, до отметки в 8,2 миллиона игроков.

Интересные изменения произошли в самом конце десятки лучших бесплатных игр. **Star Wars: The Old Republic** и **Team Fortress 2** покинули список, а на их место забралась свежевышедшая **Hearthstone** ($114 млн), а также **Dota 2** ($136 млн), скакнувшая наверх аж с двадцатого места. Дорогу новичкам!



Похоже, что 2014-й можно назвать годом MOBA. И было бы лучше, если в следующем году индустрия придумала что-то новое, а то, честно говоря, такой наплыв Dota-клонов уже начинает надоедать.

ИНТЕРЕСНОСТИ

МУЗЕЙНЫЙ ЭКСПОНАТ

Трогать руками можно. Даже нужно!

При слове «музей» вы наверняка представили себе большие мраморные залы, стеклянные витрины с разложенными под ними древними костями и черепками, статуи с отломанными носами и картины мастеров эпохи Возрождения. И уж что вам точно не могло прийти в голову, так это видение помещения с кучей старых компьютеров и играющих на них людей самого гиковского вида. Как бы там ни было, именно так выглядит The Museum of Art and Digital Entertainment — оклендский музей, посвященный видеоиграм.

Здесь вы не найдете ни бивня мамонта, ни картин Шишкина. Столы заставлены телевизорами с кинескопами на ЭЛТ, которые подключены к игровым платформам самых разных форматов и поколений. На стеллажах покоятся коробки с играми и редкими образцами периферии, начиная от гитар и заканчивая световыми пистолетами. А на складе можно увидеть все то же самое, только уже не в единичном экземпляре, а в виде штабелей из десятков и сотен моделей раритетной техники.

Вот только как быть с онлайновыми играми? Их просто так не запустишь, нужны исходные коды, нужны сервера. И вот, заручившись финансовой поддержкой компаний Kixeye и Fujitsu, организаторы музея решили поднять сервер игры **Habitat**, выпущенной студией **Lucasfilm** в 1985 году на Commodore 64. Разработчики заявляют, что это первая в мире полноценная MMO, и пускай этот вопрос спорный, Habitat действительно стал большим шагом вперед по сравнению с текстовыми MUD. И не только благодаря наличию графики. Вся структура игры была гораздо ближе к современным MMORPG. Есть мнение, что именно в Habitat слово «аватар» впервые было использовано в его привычном для нас значении, хотя это утверждение также является предметом дискуссий.

Тридцать лет спустя после релиза Habitat снова готовится вернуться к жизни. Для его запуска потребуется эмулятор Commodore 64, а сервер, по словам разработчиков, сможет поддерживать до десяти тысяч игроков. Казалось бы, совсем недавно все это было новейшими достижениями науки и техники, но время летит быстро. Вот и играм настала пора отправляться в музеи. Чтобы помнили!

Обстановка далеко не музейная, но ничего. Лет через сто будут вам мраморные залы, а копию GTA 5 начнут выставлять за пуленепробиваемым стеклом, чтобы не сперли.

Мини-буфет для гостей, компьютер и копировальная машина для ведения дел, часть богатой коллекции и запас стульев для собраний — все находится в одном месте.

Складское помещение больше напоминает чей-то очень захламленный офис, но внутри этого беспорядка можно найти воистину уникальные вещи.

Даже те экспонаты, которые не тянут на статус музейной редкости, представляют серьезную ценность. С каждым годом их становится все меньше, так что начинать заботиться о сохранении наследия необходимо прямо сейчас.

Все привыкли к тому, что MOBA должны быть с простой мультяшной графикой, но азиатские разработчики ломают эту традицию. MOBA **King of Wushu** (спин-офф известной MMORPG «**Легенды кунг фу**») отличается от всех прочих именно качеством картинки. Движок CryENGINE 3, симуляция ткани, реалистичный мех и волосы, потрясающая анимация… Конечно, красота — это еще не все, но, глядя на трейлер игры, начинаешь понимать, что такое настоящая графика нового поколения.

Корейская экспансия на западные рынки идет с переменным успехом. MMO **WildStar** от издательства **NCsoft** продолжает испытывать трудности. Если раньше мы говорили о не слишком успешном старте, то теперь новая беда — массовый исход ключевых кадров. За последнее время **Carbine Studios** потеряла арт-директора, продюсера, да еще и самого президента. Чтобы им не было скучно уходить, издательство уволило еще шестьдесят сотрудников.

Sony решила затянуть консольных игроков в мир киберспорта, а так как в существующих лигах им делать нечего, создала свою, специально для владельцев PS4. В рамках Official PlayStation League планируют проводить чемпионаты по **Battlefield 4**, **Call of Duty: Ghosts** и **FIFA 15**. Чуть позже список пополнят **NBA 2K15** и **DriveClub**. Правда, первые состязания будут проходить только в Европе, остальным странам придется подождать.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

BLACKLIGHT: RETRIBUTION УЧИТ РУССКИЙ

Баланс, шагающие роботы и узаконенные читы

Посмотрев на успехи **Warface**, издательство **Perfect World** тоже загорелось желанием побороться за российский рынок. Тем более что у них уже имеется достойный конкурент для Warface — бесплатный шутер **Blacklight: Retribution** от **Zombie Studios**. Хотя игра уже какое-то время доступна в Steam, в последнее время русские игроки серьезно подняли свои запросы — теперь им подавай собственные сервера, локализацию, русскоязычные форумы и техподдержку.

Вот и приходится издателям под эти запросы подстраиваться. «Специально для России разработчики уменьшают размер клиента, вносят множество изменений в интерфейс и другие аспекты игры», — заявил Илья Матвеев, руководитель российского направления Perfect World Europe. Отметим, что изменений в русской версии игры действительно много, интерфейс хорошо доработали, он стал проще и удобнее.

Хардкорным любителям сетевых шутеров представлять Blacklight: Retribution не нужно. Он давно завоевал среди фанатов жанра хорошую репутацию благодаря интересному геймплею и грамотному подходу его создателей к решению, казалось бы, неразрешимых проблем. Например, пользуясь футуристическим сеттингом, они встроили в шлемы солдат суперрентген, позволяющий видеть сквозь стены.

Таким интересным способом разработчики выполнили сразу две задачи: избавились от кемперов, так как теперь все засады видно как на ладони, а во-вторых, сделали бессмысленным использование самого популярного и трудно обнаруживаемого чита, раздав его всем игрокам на законных основаниях. Все прочите читы (тот же автоприцел) легко засекаются, а потому проблем с ними куда меньше.

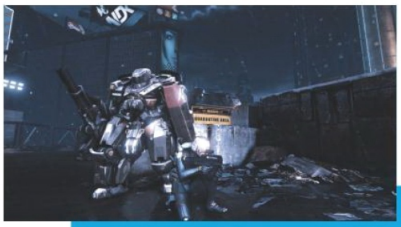
В Retribution хорошо реализована стрельба, урон зависит от места попадания, а хедшотом в упор можно оторвать противнику голову. Стреляем, копим очки, чтобы затем заказать на станции поддержки механизированный бронекостюм и начать геноцид вражеской команды. Или же тратим те же очки на покупку огнемета, выкуриваем им из шагающей брони очередного нуба, вообразившего себя бессмертным, садимся на его место и опять-таки устраиваем геноцид.

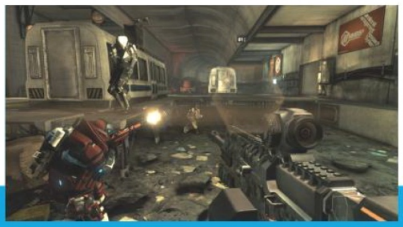
Однако есть еще одна важная особенность, отличающая игру от всех прочих, — продвинутая система матчмейкинга. Для Zombie Studios неприемлема ситуация, когда игроки жалуются на баланс, а в ответ слышат «вам показалось», «статистика в порядке» и все в таком духе. В Blacklight: Retribution при создании команд система учитывает огромное количество параметров — вплоть до брелка, висящего на оружии и дающего незначительный бонус к разным характеристикам.

При этом нельзя сказать, что для достижения баланса студия использует какую-то магию или тайные знания древних цивилизаций. Просто добросовестно подходят к делу — например, сознательно ограничили количество стволов, ведь чем их больше, тем труднее все сбалансировать. Казалось бы, очевидное решение, но только представьте, с каким трудом оно далось разработчикам бесплатной игры! Наверное, так хочется плюнуть на скучную возню с настройками геймплея и начать весело и азартно добавлять в игру тысячи новых пушек. При этом стволов все равно очень много, а система кастомизации — одна из самых продвинутых в MMOFPS.

Хотя и без «тайного знания» тоже не обошлось. В доведении баланса до совершенства принимали участие специалисты Electronic Sports League, одной из крупнейших киберспортивных лиг Европы. И не только ради комфорта игроков. Издатель серьезно занимается развитием киберспортивного направления, а ESL уже начала подготовку к первым турнирам по Blacklight: Retribution на территории СНГ.

В общем, игра собирается прочно утвердиться на российском рынке онлайновых игр и приглашает на новые сервера всех — как новичков, так и ветеранов (возможно, даже новую учетную запись заводить не придется). Открытый бета-тест планируют начать еще до конца года.





ПРЕЗЕНТАЦИЯ

STAR CITIZEN ВСТАЕТ НА НОГИ

И берет в руки оружие. А на голову надевает шлем!

Выставка PAX Australia обычно не привлекает много внимания, но в этом году все фанаты **Star Citizen** ждали дня ее начала с нетерпением. И не зря — новостей по игре оттуда поступило столько, что хватило бы на отдельную статью. Прежде всего, разработчики презентовали так называемый «FPS-модуль», благодаря которому Star Citizen теперь является не только космосимулятором, но и весьма перспективным шутером.

В альфа-версии, которая выйдет будущей весной, будут лишь отдельные сетевые сражения. Но в будущем перестрелки станут частью общего игрового мира. Если хотите захватить станцию, взять корабль на абордаж, разведать что-либо на планете — придется оставить уютный корабль и идти в бой. Разработчики обещают добавить влияние окружения на ход сражения: например, на станции можно будет отключить гравитацию, пробить дыру в шлюзе и устроить ураган внутри отсеков, обмануть врага с помощью голографической проекции или наставить кучу ловушек.

Главный упор делается на реалистичность и погружение в виртуальную реальность игры. Интерфейс проецируется на стекло шлема, которое запотевает от учащенного дыхания. Чувствуется инерция тела, движения головы. Оружие в режиме передвижения целится куда попало, — чтобы пули летели по центру экрана, надо поднять оружие и воспользоваться его прицелом. Аптечек нет, ранение в ногу приводит к хромоте, ранение в руку затрудняет использование оружия. Все по хардкору!

Также на выставке показали новые корабли, рассказали про обновление системы космических сражений, но что самое главное — подробно описали планы студии на будущий год. Итак, к началу весны 2015 года выйдет альфа-версия шутерной части игры. Затем добавят космическую станцию — социальный хаб, где пройдет тестирование системы социального взаимодействия между игроками. В конце третьего квартала планируют выпустить первую часть одиночной сюжетной кампании Squadron 42. И, наконец, в самом конце года запустят альфа-версию ММО-вселенной, в которой все это будет объединено в единый игровой мир. В общем, будущий год для фанатов игры обещает быть насыщенным.

Сразу видно, что при создании игры разработчики предусмотрели возможность использования шлемов виртуальной реальности. Наглядное свидетельство, насколько востребована будет технология VR: она еще не вышла, а под нее уже делают игры.

Пока EA отменяет свои ММО при первых намеках на трудности, **Square Enix** продолжает бороться за жизнь **Final Fantasy XIV**, причем весьма успешно. Этой весной выйдет первый аддон под названием Heavensward: драконы, летающие корабли, новые классы, новая раса, боссы и подземелья. Сюжетная кампания расскажет о судьбе города Ишгард, павшего от рук (вернее, от лап) зловредных огнедышащих созданий.

По случаю выхода нового дополнения World of Warcraft **Blizzard** объявила очередную акцию невиданной щедрости: при покупке базовой игры (менее десяти баксов) все дополнения вплоть до Mists of Pandaria включительно даются бесплатно. Соответственно, всем, кто уже когда-либо играл в World of Warcraft, весь этот контент тоже достается бесплатно.

Hi-Rez Studios готовится провести чемпионат мира по MOBA **Smite**, и для того, чтобы событие не прошло незамеченным, решила помериться размерами фонда с самыми именитыми представителями жанра. С помощью игроков они собрали более $1 млн, что пока не может сравниться с Dota 2 (у которой этих миллионов больше десяти), но для начала очень неплохо. У той же Dota 2 призовой фонд первого чемпионата был не сильно больше — $1,6 млн.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

КОМУ ЕЩЕ ТАНЧИКОВ?

Battleline: Steel Warfare — западный релиз корейского чуда

Если вам для полного счастья не хватало еще одной игры про танки, то вот вам сюрприз: скоро состоится западный релиз корейской стратегической игры **Battleline: Steel Warfare**, более известной как **Blitz 2: Battle Line**. Из минусов можно отметить повышенную аркадность геймплея, к которой в Азии все давно привыкли, а вот склонным к суровому реализму западным игрокам может не понравиться. Цветастые спецэффекты, подбор бонусов и примитивная графика могут отпугнуть от игры кого угодно.

В плюсах же — все остальное. Игрок командует не одним танком, в целыми четырьмя, причем бой идет между двумя командами по 25 игроков в каждой. Общее количество танков на поле боя можете посчитать сами. Геймплей является дикой смесью МОВА, стратегии, **World of Tanks** и черт-те знает чего еще. Для победы необходимо наступать, продвигая тем самым «линию фронта». Поэтому в тылах никто не отсиживается, все сражаются на передовой, а отступают лишь для починки танка на ближайшей базе.

В общем, проект специфический, но очень оригинальный, так что наверняка найдет своих поклонников. К сожалению, планов на запуск игры в России нет, но англоязычная локализация уже проходит закрытый бета-тест и готовится к релизу.

Вряд ли Battleline: Steel Warfare станет популярной в наших краях, но, возможно, отечественные разработчики обратят на нее внимание и позаимствуют пару свежих идей.

НЕКРОЛОГ

КОНЕЦ DAWNGATE

EA отменяет вторую онлайновую игру

Шок и трепет: **Electronic Arts** отменила **Dawngate**. Обычно не утруждаем себя написанием некрологов на очередную МОВА, благо их каждый день появляется и исчезает по миллиону штук. Однако Dawngate подавали как «убийцу» League of Legends и Dota 2, как игру, которая должна была «раздвинуть границы жанра по многим направлениям»! Проект довольно активно пиарили на выставках, вкладывали в рекламу немалые средства — и вдруг после полутора лет бета-теста решили просто закрыть.

Почему? «Dawngate был в стадии беты почти восемнадцать месяцев, включая полностью открытый тест в последние полгода. За это время мы получили множество отзывов от игроков и добавили в игру большое количество нововведений. И хотя игра развивалась, мы не получили того прогресса, на который рассчитывали», — заявил глава **Waystone Games** Мэтью Бромберг.

В сущности, ситуация понятна. Для ММО открытый бета-тест все равно что релиз, и, оценив активность игроков, издательство решило, что смысла вкладывать средства в дальнейшее развитие игры просто нет. Поэтому всем возместят вложенные в игру деньги, сервера проработают еще несколько недель, а затем для игры все закончится.

Есть только одно «но»: не так давно Electronic Arts уже отменила ММО-стратегию **Command & Conquer**. Теперь Dawngate. Да еще и SWTOR из топа бесплатных игр выбыл… Похоже, с освоением онлайнового рынка у издательства дела категорически не ладятся.

Хотелось бы думать, что EA так хочет прорваться на рынок ММО, что готова отменять не слишком перспективные проекты, только бы не испортить себе репутацию. Хотя, вероятнее всего, у компании есть более меркантильные причины.

ГУСЕНИЦЫ И КРЫЛЬЯ

Родион Ильин

ДАЙДЖЕСТ БОЕВОГО БРАТСТВА

Главные события World of Tanks и World of Warplanes

Приветствуем, собратья танкисты! Наш сегодняшний дайджест всецело посвящен гонкам — как реальным, так и игровым. Мы неоднократно рассказывали на страницах нашего спецраздела ***www.igromania.ru/bro*** о путешествии команды разработчиков **World of Tanks** из Владивостока в Брест и теперь подводим итоги этой поездки. А еще поговорим о «**Танковых гонках**», одном из лучших тематических игровых режимов, появившихся в текущем году.

ВСПОМНИТЬ ВСЕ!

Стартовавшая год назад акция «**Вспомним все**» протянула мостик между игровой индустрией и огромным количеством людей, исключительно далеких от компьютерных игр. Мужчин, женщин и детей, помнящих о Великой Отечественной войне и бережно хранящих пожелтевшие письма и потускневшие медали дедов.

«Вспомним все» показала, что игры объединяют, когда в дело вступает память народа о великом и страшном. Отец с сыном, вчера рассекавшие во взводе по игровому «Химмельсдорфу», сегодня идут на день открытых дверей в военный музей, чтобы вспомнить. Осознать, что испытывали солдаты в переполненном бункере, когда по ним стрелял осколочно-фугасными несуразный Panzerjager I. «Вспомним все» не про танки и ПТ-раши. Это напоминание о том, как группа амбициозных безумцев спровоцировала мировую резню невиданных масштабов.

Завершением этого события стал организованный Wargaming автопробег через континент — из Владивостока, от берегов Тихого океана, во французский Брест, что на берегу Атлантики. Анонсировав его, команда даже не представляла, во что выльется масштабная акция, организованная для сбора семейных реликвий тех времен в обмен на сувениры.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Маленький зал в Центральном музее Вооруженных Сил постепенно заполнялся. Гости с неподдельным интересом рассматривали предметы, собранные по пути командой разработчиков, — полсотни артефактов прошлого и множество странных вещиц типа вязаных танковарежек, конфет, футболок и других «экспонатов».

Когда все собрались, представители компании поделились впечатлениями: рассказали, как тяжело давались переезды в сотни километров (за время путешествия участники автопробега преодолели больше 16 тысяч километров), удивлялись тому, как встречали их игроки, и разношерстности аудитории. Одни приходили с семьями, на плечах других поблескивали офицерские погоны. Но все были с подарками. Кто-то даже превратил свой автомобиль в импровизированный танк, причем стреляющий. Конечно, не настоящими снарядами, а пиропатронами. Да и башни взрывались не хуже, чем в игре.

«Мы очень рады, что наши игроки откликнулись на инициативу сбора артефактов и оказались гораздо щедрее, чем мы думали. Еще в Минске команда готовилась принимать фотографии и, возможно, солдатские треугольники. Но игроки подарили гораздо больше. С каждым предметом танкисты дарили нам замечательные лирические истории, говорили о своих прадедах, об истории своей семьи», — рассказала участница автопробега Валерия Цыганкова.

И действительно, историй, собранных во время поездки, хватит на целую книгу. Да и то невозможно описать ощущения, которые охватывают, когда на первой же встрече во Владивостоке, откуда все началось, подходит неприметный мужчина и протягивает штык-нож 1938 года со словами: «Этот

штык-нож долгое время находился в нашей семье, мы не знали, как его применить, но все же не выбрасывали. Война коснулась всех. Мой прадед был мехводом, в 1941-м был демобилизован из-за тяжелого ранения, но успел получить орден Красной Звезды. Когда я был маленьким, он брал меня с собой на парады, там ему вручали юбилейные медали, и я считал своего деда героем. Дед моей супруги прошел всю войну командиром танка. Нам ножа не жалко, вы же делаете правильные вещи, и это наш посильный вклад в вашу историческую работу». С этого клинка и началось странствие по двадцати четырем городам, и о каждом из них участникам было что рассказать.

Например, об игроках, убедивших Wargaming внепланово посетить Улан-Удэ: трио джипов на въезде в город встречала целая вереница машин поклонников WoT. Во Владивостоке команде запомнилась молодая мать, которая в проливной дождь приехала с сыновьями на встречу с разработчиками, чтобы их отблагодарить. А в Челябинске члены автопробега попали на масштабную реконструкцию взятия Берлина, где вдоволь насмотрелись на танки, взрывы и прониклись военным бытом обеих сторон конфликта.

В ответ на вопрос о том, как реагировали представители властей и оборонной индустрии, Wargaming поведали любопытные вещи. Кортеж из трех джипов частенько тормозили на дороге, но подавляющее большинство полицейских оказывалось «танкистами». А вот сотрудники танкового музея в Хабаровске не были столь благосклонны к разработчикам игры и попросту их прогнали.

Путешественники не ограничились русскими городами, а изучили на предмет танков Варшаву, Берлин, Париж и Брест. Особый интерес вызвала история из столицы Германии.

«Я встретил в Берлине одного парня, мы разговорились с ним на встрече, — рассказал Константин Никифоров. — Я был в Карлсхорсте. Он огромный! Там этих пилонов штук двадцать. И на каждом высказывания Сталина на немецком языке. Везде советские солдаты, советские танки и разрубленный хакенкройц (свастика). Это же память такая! Он отвечает, что я неправильно все воспринимаю. Я воспринимаю как русский. То есть для меня это патриотизм, а для немецкого народа это боль. Разделенная надвое страна. Мы помним, и мы любим, но эти памятники — палка о двух концах. С одной стороны, это память о войне, с другой — напоминание о людских страданиях».

Откровения немецкого игрока подтвердились суровыми законами. Все, что напоминает о позоре страны, подлежит запрету.

Такова суровая правда, но в Париже о ней предпочитают не вспоминать. Во всем городе нашелся один-единственный танк, плохо подходящий для серьезного боя. А французские игроки отметились не столько взглядами на войну, сколько галантным отношением к дамам. Отказавшись от розыгрыша ценного приза, они, не сговариваясь, отдали его единственной присутствующей девушке.

Подобных историй за два месяца охоты за артефактами времен Второй мировой набралось великое множество — грустных, веселых, страшных и жизнеутверждающих. Но из всех из них ясно одно: несмотря ни на что, люди помнят и хранят памятки о событиях тех лет.

«Я не хочу, чтобы мой прадед, его однополчане, наш народ, совершивший подвиг, так же рассыпался на кусочки. Я хочу, чтобы не только я видел эти медали, но и вся страна смотрела на них и помнила своих ге-

роев», — сказал Вадим Кулаков, отдавая дедовы знаки отличия в руки Wargaming. Его желание исполнится, и любой сможет «вспомнить все», прикоснувшись к частичке истории простого человека, прошедшего Великую Отечественную войну.

«ТАНКОВЫЕ ГОНКИ»

А теперь о гонках игровых. Когда весь мир следил за «Формулой-1» в Сочи, в World of Tanks проходили свои соревнования — «Танковые гонки»! В Wargaming признали, что сидеть на танке в кустах, ожидая добычу, — это, конечно, очень тактически и в духе игры, но ведь иногда хочется и без опаски подрифтить на многотонной машине!

На время соревнований всем игрокам был презентован супербыстрый гоночный танк-болид — M24 Chaffee SPORT. Разработчики построили его на основе всенародного легкого американца «Чаффи». С реальностью спортивная модификация имела мало общего и на поля сражений Второй мировой гусеницами не ступала.

Новый танк развивал феноменальные 90 км/ч, и его приходилось буквально «ловить» на поворотах. Машина то и дело срывалась в занос, наскакивала на ограждения и таранила дома. Приходилось перемахивать через разломы мостов чуть ли не чаще, чем стрелять. Двигатель мощностью в тысячу лошадиных сил оказался полностью неуязвим, но все остальные модули все-таки повреждались. Танк мог похвастаться хорошей прочностью (тысяча единиц) и арсеналом из трехсот бронебойных и подкалиберных снарядов. Вдобавок водитель и наводчик спортивного «Чаффи» на время стали бессмертными.

Разумеется, привычная «Мурованка» или «Линия Зигфрида» для гоночных состязаний не подходили. Разработчики признаются, что подобрать карту для нового режима оказалось той еще задачкой. Как ни старались адаптировать имеющиеся локации, предпочтение пришлось отдать ныне позабытой карте «Порт». Промышленно-портовую карту с урбанистическими пейзажами на горизонте на время вернули в игру. Правда, архитектуру пришлось переосмыслить. Разработчики проложили через привычные портовые сооружения гоночный трек, разделенный на две полосы линией бетонных отбойников.

Состязались в формате 3 на 3 (нечто похожее мы уже видели в футбольном режиме): это могли быть как случайные игроки, так и сформированные взводы. При этом взводы бились строго против взводов, в каждом из которых тоже по три человека.

От старта и почти до самого финиша соперники неслись по разным полосам, постреливая по вражеским танкам через ограждение, а иногда и прорываясь на полосу неприятеля через прорехи в бетонных стенах. И только к концу дистанции противоборствующие команды оказывались на общей открытой финишной прямой. Вместо заветной черты и ленточки — классические вышки. Чтобы победить в гонке, нужно было либо захватить одну-единственную общую базу, либо перестрелять-таки всех неприятелей за семь минут. Именно в районе баз начиналась старая добрая бойня между командами. Спешить-то больше некуда.

В результате лучшей тактикой оказывалось с самого начала нестись сломя голову и гусеницы к финишу, не отвлекаясь на соперников, — гораздо проще захватить базу, чем одолеть столь крепкий вражеский танк. А тем более три. Азарт разработчики подстегивали уникальной медалью «Гонщик» и анонсом трех особых боевых задач: «Победный спринт», «Командный старт» и «Большая дистанция». Наконец, Wargaming инициировали полноценный танковый гоночный чемпионат — «Формула WoT». В нем участвовали и простые игроки, и сами разработчики.

■■■

В довершение ко всему Wargaming показали готовящуюся к ЗБТ **World of Warships** японским игрокам. На Tokyo Game Show капитанами стали без малого 1300 журналистов и простых игроков. Всего же за дни презентации было потоплено почти 3000 кораблей и сбито 5000 самолетов. Впрочем, наших игроков с «Игромира» одолеть не удалось. Победа снова оказалась за нами! ■

ЕДИНСТВО

ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ

МЫ ПООБЩАЛИСЬ С ДЭВИДОМ ХЕЛЬГАСОНОМ, ОСНОВАТЕЛЕМ КОМПАНИИ UNITY TECHNOLOGIES, ДОБРАВШЕЙСЯ НАКОНЕЦ-ТО ДО РОССИИ

ГЕВОРГ АКОПЯН, ОЛЕГ ЧИМДЕ, МАКСИМ БУРАК

*Сказать, что Unity сегодня — самый доступный, уютный и гибкий движок — не сказать практически ничего. На нем работают игры самых разных жанров: замечательная **Hearthstone: Heroes of Warcraft**, амбициозная **Endless Space**, восхитительная **Monument Valley** и еще окончательно не вышедшая, но уже чертовски красивая **The Forest**. Список действительно огромен.*

Многие считают, что графика игры целиком зависит от движка. Но это, конечно, не так. Некоторые думают, что движок — это ничто, всего лишь технология, которая ни на что в целом не влияет. Эти люди тоже ошибаются. В первую очередь удобный в обращении движок с богатыми возможностями сокращает время разработки и позволяет авторам сосредоточиться на важных для произведения вещах: на вдумчивом геймплее, дизайне, атмосфере и сюжете. Вот главное отличие хорошего движка от плохого. Удобство.

На московской конференции разработчиков DevGamm мы встретились с основателем компании **Unity Technologies**, Дэвидом Хельгасоном, чтобы в первую очередь узнать, как же так получилось, что небольшая компания фактически без маркетинга в кротчайшие сроки завоевала статус гиганта программного обеспечения. Узнали. А заодно узнали и еще много всего интересного.

О НАСТОЯЩЕМ

Мода на разработку видеоигр в России возвращается, пусть и немного не в том виде. Вряд ли мы скоро увидим вал крупных проектов вроде «**Код доступа: Рай**» или «**Операция Silent Storm**», но вот инди-сектор уже загорелся. Так получилось в первую очередь благодаря Kickstarter и щадящим партнерским программам от разработчиков игровых движков.

Unity Technologies наконец официально пришла в нашу страну. В первую очередь это значит, что при выборе движка Unity для вашей инди-игры вы получите максимально полную поддержку и оперативно. С этого мы и начали наш разговор: каково это — быть и русской компанией тоже?

В России Unity уже успел обрести популярность — логично предположить, что у вас здесь и так уже приличная доля рынка. Так зачем вам офис в России, если дела и так идут замечательно? Какая у вас стратегия развития на нашем рынке и отличается ли она от стратегий в других регионах?

На самом деле никаких особых отличий нет. Многие считают нас американской или датской компанией, но это не так. Наш самый крупный офис находится в Дании, но там работает меньше четверти всех людей. Следующий по размеру офис расположен, кажется, в Шанхае или Сан-Франциско — они примерно одинаковые по размеру. Подразделение в США — это около 15% нашей компании, что очень мало. Unity Technologies — очень крупная компания, и наши люди были везде. Везде, кроме России.

Да, мы пытались работать с российскими партнерами через наш офис в Литве, но нас не оставляли мысли о необходимости физически находиться в России: иметь возможность на месте оказывать поддержку покупателям, которые регулярно нуждались в нашей помощи и часто хотели поговорить с нами напрямую. Мы хотели стать российской компанией так же, как до этого стали китайской, шведской и так далее.

Unity развивается очень быстро, что часто может быть опасным. Не пугает ли это вас?

Да, мы действительно растем невероятно быстро, но ведь и рынок не стоит на месте. Тем не менее, мы всегда считали, что стабильность важнее быстрого развития. Это не значит, что мы вообще не рискуем. Просто мы избегаем глупых рисков. Unity Technologies очень консервативна. Сейчас

Интерфейс Unity не многим сложнее Photoshop.

у нас работает около 450 человек — вдвое больше, чем год назад.

Такой рост мы показываем не каждый год, обычно мы увеличиваемся где-то на 15% каждые 12 месяцев. Наши приложения становится лучше и лучше, ведь рынок растет очень быстро, и мы не хотим от него отставать. У нас не стоит цель его обогнать, главное не отстать.

Нам кажется, что важную роль в вашем успехе сыграла схема дистрибьюции, которую сейчас перенимают большие игроки вроде Epic и Crytek. Вы боитесь их?

Вовсе нет. Думаю, что низкая цена или, как в нашем случае, бесплатная версия — это естественные вещи. То, как приложения в принципе должны распространяться. Но мы не добились бы успеха, просто предлагая более дешевую версию движка. У нас все получилось потому, что мы действительно очень хороши. Ведь у Unreal была бесплатная версия практически столько же времени, сколько и у Unity3D.

Бесплатную модель Unreal Development Kit предложили сразу после нас, но они не отказались от роялти, в которые наша компания не верит. Компания может взять бесплатную версию Unity3D, сделать на движке игру и выпустить ее без каких-либо выплат и обязательств. Например, популярную игру 10000000 сделали на бесплатной версии нашего движка без каких-либо затрат на него.

О ПЕРСПЕКТИВАХ

Когда ты начинаешь разрабатывать игру своими силами и независимо от издателей, вопрос лицензирования движка становится очень острым. Производители предлагают

Почему этот движок стал таким популярным? На наш вопрос об этом Хельгасон ответил просто: «хороший софт продает себя сам».

самый разный софт и партнерские программы, но не у всех при этом действительно гибкий продукт, который может подойти под самые разные нужды.

Дэвид Хельгасон особенно отмечает, что Unity годится для самых разных платформ и жанров. «До недавнего времени большие компании делали большие игры, разными версиями которых часто занимались разные команды. Сейчас же одна команда может сделать игру для одной платформы, а затем быстро портировать ее еще на пять» — говорит Хельгасон. Впрочем, сам он предпочитает мобильные игры, для которых не нужен диван и телевизор.

Вы одни из первых предложили полноценные средства для разработки игр на мобильных платформах, предугадав потребности рынка. Что на ваш взгляд стоит ожидать от мобильных платформ в будущем?

Мне кажется, ничто в мире уже не будет развиваться так быстро, как мобильные игры. Вы слышали, что в следующие пять лет пять количество обладателей смартфонов вырастет до пяти миллиардов? Уже сегодня более двух миллиардов человек пользуются умными телефонами.

Я думаю, что аудитория продолжит расти быстрыми темпами, достигнув приблизительно 2/3 населения планеты, а затем сбавит темп.

А что случится с рынком персональных компьютеров?

Рынок ПК, как вы знаете, сокращается. Видеоигры все еще неплохо там себя чувствуют, что очень хорошо. Игры с компьютеров

«Мы хотим быть компанией, отвечающей на вопросы «Как мне сделать великую игру?», который включает кучу более мелких вопросов (целесообразность, мультиплатформенность, производительность, нужные функции) и «Как мне найти для нее аудиторию?» — говорит основатель Unity Technologies. Все-таки мало просто сделать хороший софт, сервисы тоже очень важны.

Увы, чем проще заполучить движок, тем больше на нем будет откровенно неудачных и халтурных игр.

никуда не пропадут, но мы так же не увидим какого-либо серьезного роста. На ПК в целом очень спокойная ситуация, но этот рынок не покажет взрывного роста и не полезет на небо за звездами.

А вот мобильные платформы потихоньку начали это делать. У консолей всегда были замечательные показатели, но и здесь никто не ждет большого роста. Консольный рынок по-прежнему останется очень большим и важным, но без каких-то супер-результатов.

Увидим ли мы новые консоли или восьмое поколение станет последним?

Сложно сказать, но моя интуиция подсказывает, что это все же не последнее поколение консолей. Где-то в секретных лабораториях уже идет какая-то работа над новым железом, но компании только выпустили свои приставки, так что об их наследницах говорить еще рано.

Давным-давно все было в руках ПК-гейминга, а затем консоли взяли верх. Игры на ПК не умерли, но рынок сильно уменьшился и лишился крупных инвестиций. У кого-то получалось работать с платформой, но другие из-за пиратства были на грани смерти. В России многие играли на ПК, но на Западе эта платформа сильно отставала. Затем был взрыв, связанный с Facebook: если ты не там, то ты вне игры. Тогда все зашло слишком далеко и раздулось до огромного пузыря, который едва ли не полностью достался Zynga.

А затем все лопнуло. Конечно, все было не настолько плохо, я немного сгущаю краски. Затем пришли мобильные устройства: если ты не там, то ты покойник. И я помню, что встречал очень много людей, которые пророчили смерть всему, что не мобильник. Глупо так думать. Никакие тренды не длятся вечно.

А что вы думаете по поводу Oculus Rift?

Пока еще слишком рано о чем-то говорить. Скажем, сейчас в мире есть 50 тысяч Oculus Rift — это ничто. Даже если каждый обладатель купит специально разработанную для устройства игру, то цифра будет несравнимой с продажами в Steam и на мобильных платформах. Но после выхода коммерческой версии Oculus Rift устройство будет очень популярным.

А что насчет Smart TV и микроконсолей?

Это увлекательные штуки, но мне кажется, что они особо не проявили себя. На мой взгляд, основные конкуренты Smart TV и микроконсолей — это не традиционные домашние консоли, а мобильные устройства. Микроконсоль должна быть хоть в чем-то лучше, чем мобильник в твоем кармане, а это не так уж и просто.

Мы заключили партнерство с LG и Samsung, и многие игры для этих телевизоров создаются на Unity. Тем не менее, это нишевая категория, которую сложно назвать очень важной. Она хороша для людей, которые издают там игры, но это едва ли что-то большое. Но объем рынка Smart TV все равно будет расти.

О ЕДИНСТВЕ

Компания Дэвида Хельгасона предлагает экономить время и деньги не только благодаря гибкому и удобному движку. Есть еще магазин Asset Store, где за небольшие деньги можно приобрести для своей игры 3D-модели, анимации, звуки и скрипты. Создают все это, конечно же, сторонние разработчики. Как утверждает Хельгасон, выгодно это и продавцам, и покупателям — разработчики экономят время, покупая, скажем, набор скриптов, который отвечает за поведение камеры в шутерах, а создатели — получают существенную прибыль.

Расскажите подробнее про магазин. Большую ли прибыль он приносит в Европе?

Так как 70% от продаж мы отдаем продавцам, наша компания получает не очень много. Это маленькая часть нашего бизнеса, но, тем не менее, мы ее очень ценим, ведь магазин сильно помогает разработчикам. С самого начала мы не сомневались в этой идее, так как ясно видели пользу, которую она в себе несет.

Каждый из шести тысяч покупателей сэкономил минимум по три дня, что в общей сложности вылилось в 16 лет сэкономленного рабочего времени. Один человек потратил три дня на код, а затем месяц на написание сопроводительной документации

Всего за 75 долларов вы можете приобрести в Asset Store, например, пакет с домами, деревьями, травой и военными базами Ближнего Востока. Для современного милитари-шутера эта покупка станет незаменимой.

и сэкономил этим более 16 лет другим разработчикам! Это невероятно! За следующий год из магазина скачают более шести миллионов различных товаров, на которые разработчики потратили бы, допустим, день в среднем. Речь идет о миллиардах спасенных долларов в год.

Но ведь кто-то может каждый день приходить на работу, качать все из вашего магазина, а начальнику говорить, что это он сам сделал...

Наверняка где-то так и было. Тем не менее, этот магазин мы создавали в первую очередь для независимых разработчиков. Ведь, как вы знаете, для разработки игры требуется очень много навыков: нужен программист, художник, аниматор, дизайнер. И если большой компании с огромным бюджетом не сложно собрать такую команду под одной крышей, то у независимых разработчиков команда редко превышает 1-2 человека.

И эти люди не всегда могут собственными силами выполнить абсолютно всю работу. Именно за этим крылась идея Asset Store. Тем не менее, крупные компании любят наш магазин не меньше: зачем им тратить время на то, что можно купить за несколько долларов, если есть куда более сложные и важные задачи?

О БУДУЩЕМ

Говоря о будущем своей компании, Дэвид Хельгасон предсказуемо оптимистичен. И правда, поводов для волнения нет — движок пользуется хорошим спросом, магазин Asset Store забит доверху, а система продвижения игр, созданных разработчиками, набирает популярность.

Последнему Unity Technologies, кстати говоря, уделяет сейчас максимально много внимания. «Благодаря этой системе без лишних усилий и затрат игроки находят игры, которые могли бы им понравиться» — говорит Хельгасон, — «Вы просто делитесь своими пользователями, так как ваши продукты рассчитаны на схожие интересы. Это и есть кросс-продвижение».

Вы начинали как разработчик игр, но вскоре поняли, что создание инструментария для разработки вам больше по душе. Не хотите частично вернуться к изначальной концепции и выпустить парочку игр?

Лично я нет. Но сейчас мы работаем с десятками тысяч студий, со многими из которых мы периодически встречаемся, что-то обсуждаем и наши инженеры сотрудничают с ними. Безусловно, мы оказываем помощь не столько с играми, сколько с различными технологиями и часто сами учимся на их опыте, чтобы сделать Unity еще лучше.

Например, недавно мы сотрудничали с MADFINGER Games из Чехии — очень талантливая студия, которую не нужно учить делать игры. Их опыт помог нам в разработке новых функций и развитии технологии. Так что можно сказать, что в какой-то степени мы и так разрабатываем игры через тысячи студий по всему миру. И, честно говоря, это намного круче, чем делать какую-то игру каждые три года.

Вот мы говорили о будущем, о том, каким будет рынок и все остальное... А какой вы видите свою кампанию, скажем, через пять лет?

Хочется верить, что и через пять лет мы будем примерно той же компанией, которой остаемся уже на протяжении 11 лет. Вряд ли мы что-то кардинально изменим. Мы начинали с простой задачи: популяризация разработки видеоигр. Мы хотели предоставить удобную, быструю и гибкую мультиплатформенную среду для разработчиков, чтобы они тратили меньше времени и денег на разработку потрясающих игр, а также

Так популярные нынче «симуляторы ходьбы» — идеальный жанр для новичка, решившего делать игры на Unity.

оперативно могли подстраиваться под меняющиеся потребности аудитории.

Например, оказалось, что в большинстве случаев делать игру только для одной платформы — это очень плохая идея. А возможность едва ли не моментально переносить игру с одной платформы на другую позволяет не только сэкономить много денег и ресурсов, но и часто помогает избежать полного провала. Именно этого мы и добивались в Unity с первых дней.

■■■

В переводе на русский Unity значит — «единство». Соответствуя своему названию, компания Дэвида Хельгасона объединяет под крылом абсолютно всех: крохотные независимые студии и мастодонтов ранка видеоигр, создателей компьютерных настолок и серьезных шутеров, адептов мобильных игр и разработчиков хардкорных игр для консолей и ПК.

«Мы живем в золотую эпоху! Мы в этой индустрии чуть больше 10 лет, но у меня полно знакомых, которые варятся в ней уже около четырех десятилетий, и они не взахлеб утверждают, что игровая индустрия еще никогда не была в лучшей форме, чем сейчас» — говорит Хельгасон и мы с ним тут, кажется, согласны. ■

СТИХИЙНЫЙ КОНСТРУКТОР

ГЕОРГИЙ ЛОСКУТОВ

COMIC CON NEW YORK И ПЕРЕЗАПУСК LEGO BIONICLE

На недавно прошедшей в Нью-Йорке выставке Comic Con компания LEGO, к огромной радости поклонников, объявила о перезапуске одной из своих самых популярных франшиз — Bionicle. «Игромания» стала одним из нескольких игровых изданий, приглашенных на закрытую презентацию.

Среди присутствовавших были ценители LEGO Bionicle со всего мира и сами разработчики LEGO — кроме них еще никто не держал в руках новых героев. Первое впечатление: по сравнению с прошлым поколением дизайн LEGO Bionicle стал более взрослым, очерченным. Если раньше это были такие забавные «головастики» Тоа с двигавшимися конечностями, то теперь — строгие линии, еще больше углов и чуть-чуть нелепые, но все-таки дополняющие образ узоры на броне.

Каждый из шести героев Тоа принадлежит к какой-то стихии: Гали — повелительница воды, Похату — повелитель камня, Лева — джунглей, Онуа — земли, Копака — льда, и, наконец, Таху — повелитель Огня.

«Мы работали над новой линейкой около двух лет, — отметил Черим Манови, главный дизайнер LEGO Bionicle. — Десять дизайнеров под моим руководством изучили и проанализировали всю историю серии, чтобы понять, что нравится детям. Каждый отвечал за определенную часть проекта, за конкретный элемент. Мы проводили тесты и следили за реакцией фокус-групп. Да, пришлось попотеть, но мы создали уникальную историю с магическими существами, фантастическим оружием, таинственными артефактами и духом приключения».

И, судя по всему, у них все получилось. Во-первых, поклонники серии на презентации визжали от восторга и хлопали в ладоши при каждом мало-мальски значимом анонсе. И это, чтобы вы понимали, были вовсе не дети, а преимущественно суровые бородатые мужчины с необъятными шеями. Что будет с детьми, мы даже представить боимся!

Во-вторых, немного наивный тизер-трейлер нам в самом деле понравился. Да, сюжет простенький, но в сочетании с ностальгической рисовкой и пафосным голосом рассказчика достигается нужный эффект: об острове Окото и его обитателях вправду хочется узнать больше.

Впрочем, каким получится веб-сериал, который LEGO планирует запустить к старту продаж LEGO Bionicle 1 января 2015 года, нам еще предстоит выяснить. Но возвращение отличной серии конструкторов — однозначно хорошее событие. ■

МНЕНИЕ ФАНАТА

Сергей Дегай,
поклонник LEGO, YouTube-блоггер
и главный администратор фан-сайта Brickberries.ru

«Bionicle всегда были для меня не просто игрушками. В раннем детстве мне выпал шанс собрать некоторых героев, и я много лет с ними не расставался. Мне всегда нравился хорошо проработанный мир серии, таящий в себе много загадок. До сих пор удивляюсь — как же LEGO умудряется синхронизировать между собой десятки сюжетных линий и особенностей разнообразных персонажей и какое же колоссальное количество поклонников у серии...

Узнав о возвращении Bionicle, я невероятно обрадовался и сейчас всей душой надеюсь, что перезапуск будет настолько же проработан в плане сюжета. Ну а в качестве конструктора я уже не сомневаюсь: те фигурки, что мне удалось пощупать, бесспорно прекрасны и современны. Осталось лишь дождаться Нового года и купить себе подарок!» ■

ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ РОССИЙСКИЙ COMIC CON ОТ АМЕРИКАНСКОГО

В первую очередь мы приехали на Comic Con New York посмотреть новую линейку Bionicle, но, сами понимаете, оказавшись там, не могли не сравнить американскую выставку с ее отечественным аналогом.

С одной стороны, уровень наших косплееров на порядок выше: потрясающие костюмы, которые порой шьются не один месяц, фигуры, выточенные тренировками в спортзале, прекрасный грим. Многие из этих людей, по большому счету, модели, для которых косплей уже почти не хобби, а весомый заработок: они работают на стендах разных выставок, снимаются для журналов и рекламных кампаний. Рядовой же посетитель костюмом себе голову не морочит, разве что может нацепить какую-нибудь маску, полученную в подарок на том же «Игромире».

А вот в Америке гик-культура уже давно стала частью массовой культуры. Это особенно очевидно, когда видишь, как перед пешеходным переходом терпеливо ждут два тучных Человека-паука, их, не глядя на светофор (поведение пешеходов в Нью-Йорке — отдельная тема), обходит Финн из **Adventure Time**, а мимо проезжает микроавтобус, за рулем которого сидит Джокер из «Темного рыцаря». Если бы такое произошло в России, перепуганные бабушки забили бы молодых людей сумками и вызвали участкового, здесь же это — почти ничем не примечательное утро четверга.

«Продвинутость» местных выражается и в составе участников: сотни профессиональных художников раскладывают для продажи свои арты с героями сериалов, игр и комиксов (мы не раз и не два встречали работы, которые можно увидеть в дополнительных материалах блокбастеров вроде **The Last of Us** и **Mirror's Edge**), кто-то предлагает самодельные фигурки, световые мечи-светильники, переводные татуировки персонажей знаменитых фильмов. Можно купить любую, даже очень редкую, игру или консоль, которая никогда в Америке не продавалась. При этом, по ощущениям, лишь треть стендов принадлежит крупным компаниям вроде **Disney** или **Capcom**, все остальные — мелкие вендоры из разных уголков страны. ■

КАК LEGO BIONICLE ИЗ ОЧЕРЕДНОГО КОНСТРУКТОРА LEGO ПРЕВРАТИЛИСЬ В НАСТОЯЩИЙ КУЛЬТ

История Bionicle берет начало в 2001 году, когда LEGO решили скрестить серии **Roboriders** и **Slizers**, добавив к полученному результату важное для себя нововведение — проработанную вселенную со сквозным сюжетом. Прежде конструкторы датской компании никакой фоновой истории не имели.

Поначалу у них была четкая классификация. Каждый год компания LEGO выпускала шесть «канистр» с героями, игравшими ключевую роль в сюжете: «импульсы» — картонные коробочки с минимумом деталей, из которых можно было собрать всяких второстепенных персонажей, и «титаны» — огромные и зачастую очень дорогие наборы с «боссами» и транспортными средствами. Всего было выпущено больше двухсот пятидесяти наборов.

Серия быстро достигла оглушительного успеха. Хотя конструкторы были рассчитаны на детей от 6 до 16 лет, необычные соединения деталей, фэнтезийная история и масштабы мира привлекли и немало взрослых. Да кого мы обманываем, Bionicle был действительно классным! Кто-то коллекционировал наборы, аккуратно расставляя фигурки на полках, народ помладше разыгрывал импровизированные сценки и сражения, а на сетевых форумах творческое сообщество писало десятки фанфиков, развивавших вселенную.

Компания LEGO тоже не сидела без дела: поддержка Bionicle шла по всем фронтам. В промежутке между 2003 и 2005 годами **Miramax** выпустила три фильма по мотивам, а в 2008 году LEGO и **Universal Studios** заключили контракт на производство еще трех — по одному в год.

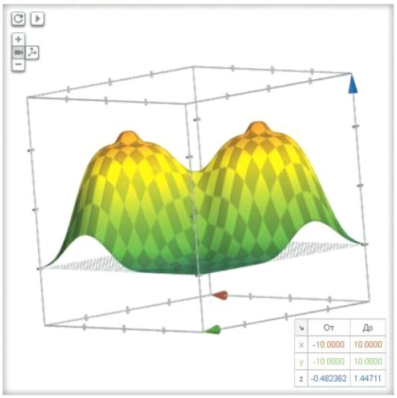
Дальше — больше: книги, комиксы (их, кстати, издавала сама **DC**), обучающие энциклопедии для детей, сносные видеоигры. Успех длился девять лет, пока в 2010 году выпуск игрушек не приостановили из-за падения продаж. Ну а что произошло в октябре 2014 года, вы и сами знаете. Спустя четыре года LEGO снова взялась за Bionicle и представила на Comic Con New York новую серию, ставшую эдаким ремейком самой первой. ■

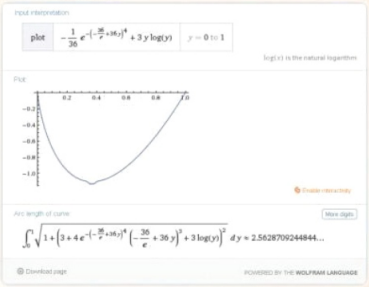
ЯН КУЗОВЛЕВ

МОЙ ЛЮБИМЫЙ ЦВЕТ И РАЗМЕР

ДЕСЯТЬ ПОВОДОВ ПОСМОТРЕТЬ НА ВИРТУАЛЬНУЮ ГРУДЬ

График функции **exp((-(((x-4)^2+(y-4)^2)^2))/1000)+exp((-(((x+4)^2+(y+4)^2)^2))/1000)+0.1*exp(-(((x+4)^2+(y+4)^2)^2))+0.1*exp(-(((x-4)^2+(y-4)^2)^2))** GOODLE IT))





Друзья, мы, если что, выступаем за сложных и интересных персонажей с веской мотивацией. И любим их вне зависимости от внешности и пола, а то обидно, если яркая и красивая история не пользуется популярностью только потому, что аудиторию отпугивает перспектива играть за женщину с нестандартной внешностью, как у Нилин из **Remember Me**.

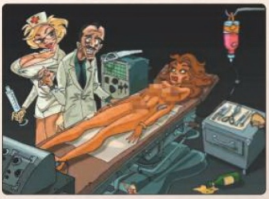
На волне массового обсуждения объективации женщин в видеоиграх мы решили оглянуться и вспомнить ключевую, по мнению некоторых маркетологов, тенденцию: секс хорошо продается, поэтому у героинь в играх подчеркнуто эротичные образы и обычно выдающаяся или, в редких случаях, анатомически невозможная, просто-таки волшебная, грудь. Давайте не будем стесняться и посмотрим. А потом напрямую поговорим о главном в играх — о сиськах. В конце концов, этот дискурс формировался в игровой индустрии в течение многих лет — время осознать, к чему все привело.

ПОВОД №1: МОТИВАЦИЯ

Шанс увидеть женщину обнаженной может быть стимулом к прохождению игры. Так работают приключения из серии Leisure Suit Larry: великовозрастный дамский угодник упорно пристает к женщинам, пытаясь развести их на близость, — но неизменно с жалким результатом.

В иных случаях игрока поощряют за активность — например, в «Ведьмаке» за успешное ухаживание награждают карточкой с изображением соблазненной девушки.

ПОВОД №2: РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

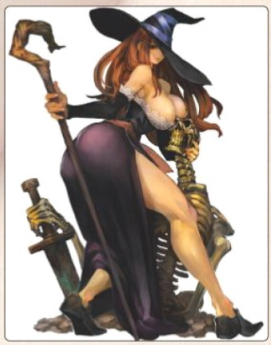


В **WET: The Sexy Empire** мы снимаем авторское кино и при этом можем отправлять актрис в руки пластического хирурга. Аудитории нравятся большие, поэтому платить врачу выгодно — хорошо наваримся на продажах фильма.

Чтобы проверить самочувствие героини из **Jurassic Park: Trespasser**, нужно заставить ее задумчиво посмотреть в свое декольте — на левой груди у нее вытатуировано сердце, которое тускнеет и выцветает при серьезных ранениях.

Другой пример — грудь как элемент окружения в платформере. В одном из эпизодов **Conker's Bad Fur Day** мы встречаем странноватый подсолнух с пышным бюстом. На веганских сиськах нужно вовсю скакать, потому что в играх возможно всё.

ПОВОД №3: ХУДОЖЕСТВЕННОЕ РЕШЕНИЕ



У колдуньи из **Dragon's Crown** бюст поистине необъятный и любого заставит усомниться в науке анатомии и в таких фундамен-

тальных вещах, как гравитация. Западные журналисты раскритиковали арт-директора **Vanillaware** Джорджа Камитани, но худож-

ник отбился от нападок, заявив, что действовал в рамках стиля и вдохновлялся иллюстрациями Фрэнка Фразетты, рисовавшего обложки книг в жанре фэнтези.

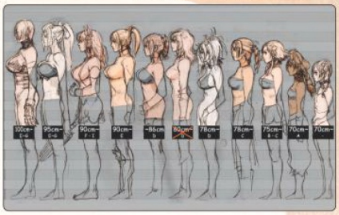
По иному принципу создаются образы девушки-вампира в **BloodRayne** и чирлидерши из **Lollipop Chainsaw**. Эти игры пародируют так называемые exploitation movies — низкобюджетные фильмы с дикими названиями вроде «Последняя оргия Третьего рейха» или «Девственница среди живых мертвецов». Сексуальность и жестокость в этих проектах намеренно гиперболизированы, чтобы шокировать зрителей, а все остальное отходит на второй план.

ПОВОД №4: ОШИБКА РАЗРАБОТЧИКА

Большая грудь у мисс Крофт из **Tomb Raider** выросла случайно — разработчик нечаянно увеличил ее в редакторе в два с половиной раза. Коллеги оценили результат. Продолжение истории вы знаете: Лара стала самой узнаваемой игровой героиней, но если ее и обсуждали, то чаще всего в контексте того, как преображались ее сиськи.

Позже **Square Enix** решили перезапустить франшизу и отдалиться от эксплуатации сексуального образа героини, однако из-за неловкого высказывания исполнительного продюсера Рона Розенберга получилось у них со скрипом. Розенберг в интервью заявил, что Лару в игре попытаются изнасиловать, чем вызвал скандал в прессе.

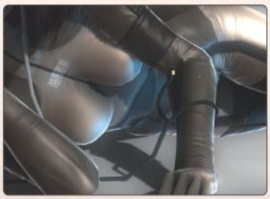
ПОВОД №5: ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ



В любом обсуждении **Dead or Alive** от скандально известного Томонобу Итагаки принято говорить о том, насколько плавно и правдоподобно колышутся груди у тамошних девушек. Правильный вектор разговора: с каждым выпуском дамы все краше, а физическая модель все достовернее. Однажды героини DoA даже получили отдельную игру **Xtreme Beach Volleyball**, которая была вовсе не про волейбол, а про девушек в открытых купальниках.

Большое внимание физической модели уделяли и в **SoulCalibur**, но игра примечательна еще и тем, что ее разработчики следуют строгому дизайн-документу и для каждой девушки отдельно прописан «канонический» размер груди. С мужчинами в SC все тоже интересно — у самого одиозного персонажа серии, Вольдо, даже отдельно обсчитывается физическая модель задницы.

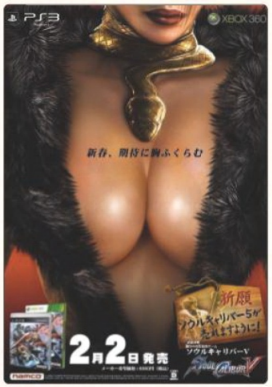
ПОВОД №6: ОЧЕНЬ ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ



Ну а самая суперсовременная соответствующая случаю технология — использование гироскопа. Запустив **Dead or Alive: Dimensions** на Nintendo 3DS и изучая модели персонажей, можно заметить, что девушки в игре реагируют на перемещение консоли в пространстве.

Похожая история с **Metal Gear Solid 4** — когда в кадр попадает Наоми и вы начинаете трясти контроллер, в такт с ним будет колыхаться грудь девушки.

ПОВОД №7: РЕКЛАМА

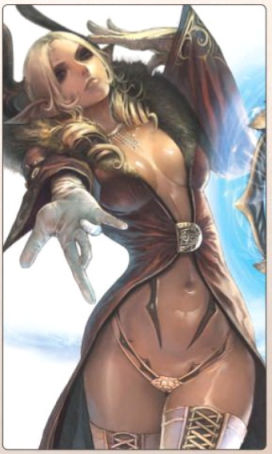


Выражение «Sex Sells» взято не с потолка: в отдельных рекламных кампаниях нарочно используются достаточно откровенные образы. Вспомните рекламу SoulCalibur или скандальный ролик **Hitman: Absolution** с монашками в латексе. В **Lula 3D** вообще заходили сразу с козырей и прямо на обложке обещали революционную «Bouncin' Boobs Technology». То есть сиськи, по мнению некоторых людей, неплохой selling point. Ну или отличный информационный повод для скандала и «черного пиара».

ПОВОД №8: ХЬЮ ХЕФНЕР

Порой сексуальный образ выходит за рамки обычной рекламной кампании: время от времени до игр снисходит озорной старик Хью, и тогда на страницах Playboy появляется кто-нибудь необычный. Например, в популярном мужском глянце нашлось место для Рейн и Байонетты, в польском издании засветилась Трисс Меригольд из «Ведьмака», а в российском — одна из героинь **Prime World**.

ПОВОД №9: ДЭЭН



В ММО это больше созерцательный аспект. Учитывая, что за девушек играет не так уж мало молодых людей, позволять игрокам сделать свою героиню в онлайновой игре привлекательной и сексуальной — беспроигрышный вариант.

В новых MMORPG используются вполне продвинутые технологии — достоверная физическая модель теперь уже не прерогатива файтингов. В **TERA**, например, почти все сделано таким образом, чтобы в самый ответственный момент отвлечься от рейда, засмотревшись на волнующие формы в открытой одежде.

Кстати говоря, в России игра выпускается в исходном виде, со всеми откровенностями, без западной цензуры, так что работу арт-директора (того же, что и у **Lineage 2**, между прочим) и художников русские игроки могут оценить в полной мере. Насколько хорошо защищают героинь такие откровенные наряды — тот еще вопрос, но кто будет об этом задумываться, когда перед глазами — идеальная девушка, да еще и с огромным мечом наперевес?

ПОВОД №10: СПРАВЕДЛИВОСТЬ

Важно понимать, что иногда с большим бюстом приходит и большая ответственность: пышнотелая Элли из **Borderlands 2** из-за своих форм не переживает. А вот очаровательная Самус Аран почти всегда по шею закована в броню и без устали сражается с кошмарными инопланетянами и космическими пиратами.

А бывает еще, что большим сиськам сопутствует не самое миловидное личико. Поэтому Милина из **Mortal Kombat** такая злая и кровожадная, а ее образ сделан намеренно отталкивающим. ■

КИНО

Исход: Цари и боги

EXODUS: GODS AND KINGS

Жанр:
мелодрама, приключения
Режиссер: Ридли Скотт
Сценаристы: Адам Купер, Билл Колладж, Джефри Кейн
В главных ролях: Кристиан Бэйл, Джоэл Эдгертон, Аарон Пол, Сигурни Уивер, Бен Кингсли, Иман Эллиотт, Индира Варма, Мария Вальверде, Джон Туртурро, Бен Мендельсон
Премьера: 1 января

Можно свято верить написанному в Библии или же считать ее просто одним из мифов, оставленных нам в наследство предками, но вряд ли найдется человек, который совсем не знаком с ее содержанием. Большинство людей, даже не будучи религиозными, наверняка вспомнят ключевые моменты вроде изгнания Адама и Евы из рая, обретения десяти заповедей и появления мессии. И знание это зачастую исходит не от изучения священных текстов, а из массовой культуры, пусть порой и вольно, но очень часто их цитирующей. Пользуется популярностью у авторов оригинальных обработок и книга «Исход». Название ее может показаться незнакомым, но кто из нас не видел диснеевский мультфильм «Принц Египта» или не слышал песню Go Down Moses в исполнении Луи Армстронга?

Рассказывает это предание о житии Моисея, спасшего народ Израиля из египетского рабства. Оставленный матерью во младенчестве и воспитанный дочерью фараона вместе с собственным сыном, Моисей вырос среди знати, не подозревая о своем происхождении. Но однажды он узнал, какая великая миссия ему уготована, и попытался уговорить названного брата отпустить его людей на свободу. Но фараон отказался, и началась борьба между двумя братьями и двумя народами.

Выглядит этот конфликт поистине эпично. В попытке убедить фараона Моисей являл ему страшные чудеса. Воды реки превращались в кровь, с неба лил дождь из лягушек, рои мух закрывали солнце, а ледяная буря с градом едва не разнесла весь город фараона в щепки. Оживленные при помощи высокобюджетной компьютерной графики, эти казни египетские смотрятся действительно жутко и убедительно. С не меньшим тщанием проработаны и более реальные сцены, такие как погоня египетской армии с колесницами за ушедшими рабами или бегство Моисея и его сторонников от преследователей, во время которого они стреляют из луков и поджигают дома. Да, при сноровке как у Ридли Скотта и его съемочной группы даже Библию можно превратить в захватывающий экшен.

Не меньше постановщиков боев и аниматоров выложились при создании «Исхода» художники, костюмеры и декораторы во главе с двукратным лауреатом премии «Оскар» Артуром Максом, известным по фильмам «Гладиатор», «Гангстер» и «Царство небесное». Съемки проходили в живописных местах на юге Испании и на Канарских островах, где для создания атмосферы древнеегипетского города построили десятки домов и посадили множество пальм и оливковых деревьев. Для максимальной аутентичности при оформлении мест съемок использовали натуральные материалы, дерево и камень. Изучить историю авторы картины тоже не преминули: по поводу внешнего вида и применения различных предметов, традиций и придворного этикета съемочную группу консультировал профессор египтологии.

Фильм Ридли Скотта от предыдущих фантазий на библейскую тему отличает не только богатый и продуманный видеоряд с массой спецэффектов, но и более личный подход. В нем, кроме героической борьбы Моисея за свободу своего народа, подробно показаны и его отношения с названным братом, фараоном. Истории о героях, выросших вместе и всецело друг другу доверяющих, но внезапно становящихся заклятыми врагами, всегда исполнены особого драматизма. И актеры, подобранные на роли главных героев, этот драматизм точно могут создать. Играющий Моисея Кристиан Бэйл давно и прочно вписался в роль рыцаря печального образа, сыграв Бэтмена в трилогии Кристофера Нолана и Джона Коннора в фильме «Терминатор: Да придет спаситель». Послужной список Джоэла Эдгертона тоже полон громких названий. На его счету съемки в таких лентах, как «Воин» и «Великий Гэтсби». Вообще, актерский состав «Исхода» кроме как звездным не назовешь. Засветились в нем также заслуженный борец с ксеноморфами Сигурни Уивер, снявшийся в «Списке Шиндлера» и «Острове проклятых» Бен Кингсли и Аарон Пол, известный по фильму «Жажда скорости» и сериалу «Во все тяжкие».

Работой над фильмами «Гладиатор», «Робин Гуд», «Царство небесное» и «1492: Завоевание рая» Ридли Скотт уже доказал свою способность снимать яркие и динамичные, но при этом неглупые ленты на историческую тематику. Фильм «Исход: Цари и боги» имеет все шансы пополнить этот список. Вариация на тему Священного Писания с отлично подобранными актерами, драматичным сюжетом, роскошными декорациями, костюмами и зрелищными спецэффектами выглядит очень интересно и привлекает внимание тонким балансом между жанрами мистического боевика и исторической мелодрамы. ●

ДРЕВНИЕ МИФЫ В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ

Артемий Котов

Как Ной, Моисей и строители Вавилонской башни повлияли на нашу сегодняшнюю жизнь

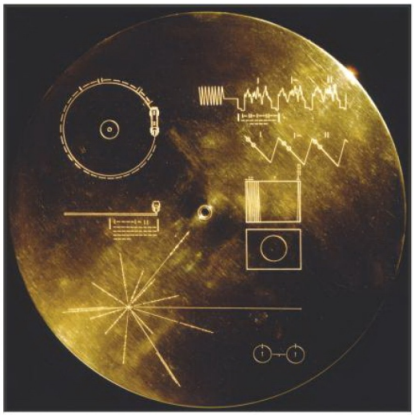
Совсем скоро во всех кинотеатрах состоится премьера картины Ридли Скотта **«Исход: Цари и боги»** с Кристианом Бэйлом в роли Моисея. В основу сюжета легла ветхозаветная история о великом пророке и освобождении еврейского народа из египетского плена. Режиссер намерен рассказать ее с настоящим голливудским размахом!

Последние годы киноиндустрия все чаще обращается к классическим ветхозаветным историям — и хорошо это или не очень, каждый решает для себя сам. Однако вне зависимости от того, слушаете вы православную радиостанцию «Радонеж» или выступления рьяного атеиста и британского ученого Ричарда Докинза, отрицать бессмысленно: библейские мифы на протяжении веков вдохновляют людей и влияют на массовую культуру всего мира. В том числе на видеоигры. Поэтому мы решили порассуждать о роли библейских мифов в современном искусстве на примере трех масштабных ветхозаветных историй. А начнем, пожалуй, с…

Ноев ковчег

…истории о всемирном потопе. Ее можно смело назвать одной из самых популярных в мифологии. Несмотря на отсутствие реальных следов катастрофы столь разрушительного масштаба, она фигурирует в мифах Вавилонии, Палестины, Китая, Сирии, Индии и даже Австралии. Разумеется, речь идет о локальных бедствиях, происходивших в разное время. Древнейший источник, в котором упоминалась катастрофа, — шумерская табличка, датированная семнадцатым веком до нашей эры. В ней говорилось о царе Зиусудре, который пережил потоп на огромном корабле, а когда вода отступила, принес в жертву быка и овцу. Факт локального наводнения подтверждается двадцатиметровым слоем наносной глины, обнаруженным при раскопках шумерского города Ура.

Схожим образом Ветхий Завет описывает действия Ноя, который в авраамических религиях назван спасителем человечества от вымирания. За праведную жизнь на протяжении шести сотен лет он был вознагражден шансом спастись во время потопа самому и спасти все наземные



В самом широком смысле «ковчегами» можно назвать и «Вояджеры», космические аппараты, на которых хранятся золотые диски со всей основной информацией о нашей культуре.

В японской ролевке Terranigma обыграли идею с героем-спасителем особенно оригинально — его назвали просто Арк (Ковчег). И он способен вернуть жизнь на мертвую Землю и восстановить цивилизацию.

виды животных — включая разочаровавших Бога людей. Ной построил ковчег настолько невероятных размеров, что сумел разместить на нем «каждой твари по паре». В замкнутом пространстве он прожил со своей семьей несколько долгих месяцев, регулярно отправляя птицу на поиски суши. После спасительного схода на землю Ною пришлось сжечь несколько животных на жертвенном костре. Дым его усладил Всевышнего, и он пообещал никогда больше не пытаться стереть человечество с лица земли.

Как и любой миф, притча о ковчеге — это не летопись реальных событий, а история о людях. Некие страшные события были переосмыслены, приправлены вымыслом и философскими вопросами. Какой человек достоин жизни? К чему может привести людская безответственность и потребительское отношение? Нужно ли заботиться об окружающих? Но главным образом, конечно, остается сам ковчег, который стал последней надеждой на спасение. И не только от апокалипсиса, но и от собственного грехопадения.

С тех пор как мы начали покорять космос, придумали оружие массового уничтожения и признали свое пагубное влияние на глобальную экологию, притчи об уничтожении цивилизации оказались как никогда актуальными и востребованными. И если автор оной настроен оптимистично (или не лишен иронии), он непременно предоставит людям время соорудить некий «ковчег» для перерождения, будь то реальное судно, космический челнок или «Убежище 1012». А вот сможет ли ковчег спасти остатки привычной фауны, зависит от мировоззрения автора.

Например, в постапокалиптическом фильме **«Ной»** образца 1975 года главный герой стал единственным человеком, пережившим ядерную катастрофу. Чтобы забыть горькую правду и справиться с одиночеством, он создал себе воображаемых друзей. Иллюзорное человечество спасло его от тоски.

А в психологическом романе Кобо Абэ **«Вошедшие в ковчег»** ядерная катастрофа только грядет. Однако маленький мирок героя разваливается на части еще до этого: происходит внутренний апокалипсис, как только герой наталкивается на незваных гостей в своем личном ковчеге.

В современном кино подобный мотив давно превратился в жанр «фильм-катастрофа», набирающий популярность не только из-за реально стоящих перед человечеством угроз, но и просто потому, что столь масштабные события весьма эффектно смотрятся на большом экране кинотеатра. Взять хотя бы недавний блокбастер **«Ной»** с Расселом Кроу в роли спасителя. Размах оказался действительно впечатляющим — ковчег таких внушительных размеров прежде мы не видели. Во всем остальном режиссер обошелся с первоисточником крайне вольно. Хотя в **«Эване Всемогущем»** (картина 2007 года) на основе библейской притчи так и вовсе сняли комедию о журналисте-неудачнике.

Еще примечателен фильм **«2012»**, изображающий всемирный потоп в наши дни. Масштаб постановки и актуальность проблемы обеспечили картине оглушительный коммерческий успех. Если помните, два года назад человечество готовилось встречать конец света, который так и не наступил.

Однако универсальность истории о потопе еще и в том, что она одновременно и масштабна, и камерна. Это позволяет обыгрывать ее без баснословных бюджетов — например, как в испанском сериале **«Ковчег»**. События сконцентрированы на экипаже учебного корабля, члены которого пережили глобальную катастрофу.

В видеоиграх образ ковчега не менее популярен. Яркий пример — планета Илос из **Mass Effect**, ставшая последним пристанищем древней цивилизации протеан. Тем не менее их «жатва» была куда дольше, чем могли позволить ресурсы «ковчега», и колыбель возрождения превратилась в гробницу некогда великой империи. А в недавней стратегии **Sid Meier's Civilization: Beyond Earth** люди прибывают в новый мир на космических ковчегах, покинув разрушенную Землю.

Если же забыть о метафорах и не пытаться искать второе дно, можно вспомнить проекты, в которых Ной лично становился игровым персонажем. В девяностые появились сразу несколько игр с его участием, среди которых даже был клон **Wolfenstein 3D** — с ловлей животных вместо отстрела нацистов. А год назад на планшетах вышла пародийная **Sacred Guns**, в которой архангел Марк Люнг должен был защитить ковчег от недостойных существ вроде озлобленных телепузиков и крабов с головами Джастина Бибера. И пускай Ной предстал злым тиричным пиратом, в целом вышло весело и по-хорошему безумно.

Вавилонская башня

Согласно Ветхому Завету, расселение людей привело к единству культуры и языка. Когда же древ-

«Вавилонская башня» кисти Питера Брейгеля, 1563 год. Римский Колизей угадывается с одного взгляда.

А вот и Вавилонская башня из Prince of Persia: The Two Thrones.

ние вавилоняне, зазнавшиеся потомки Ноя, задумали построить башню до самых небес, Бог на них снова прогневался. Чтобы остановить строительство, он заставил людей говорить на разных диалектах: не сумев договориться, строители разбрелись кто куда....

Как и большинство библейских историй, притча о башне призывает человека не злить высших существ, не уподоблять себя всемогущему богу. Однако в массовой культуре она стала на удивление многогранным символом. И вопреки первоисточнику далеко не всегда мрачным.

Прототипом башни были месопотамские зиккураты, а точнее, самый высокий из них — вавилонский Этеменанки. Если дословно: место, где небо сходится с землей. Евреи созерцали его во времена «вавилонского плена» и могли принять зиккурат в форме усеченной пирамиды за разрушенную башню. Тем не менее самым влиятельным образом по сей день остается одноименная картина Питера Брейгеля. Несмотря на то, что художник вдохновлялся римским Колизеем, это не помешало именно его Вавилонской башне стать канонической для массовой культуры.

Очень часто башня предстает памятником человеческого тщеславия и раздутой гордыни, что делает ее идеальным убежищем для любого злодейского злодея. Башня Oscorp из **«Нового Человека-паука»**, где люди заигрались в богов. Башня Aesir Corporation из первого **Max Payne** — вспомните девиз: «Чуть ближе к небесам». Можно перечислить бесконечные аллюзии из японских игр, начиная с серии **Shin Megami Tensei** (башня Кагуцути) и заканчивая **Devil May Cry** (Темен-ни-гру). Да взять хотя бы Барад-дур (она же башня Саурона) из **«Властелина колец»**!

Зачастую образ Вавилонской башни в играх не переизобретают, а используют узнаваемый. Она появлялась в **Doom**, **Painkiller**, **Civilization** и многих других играх. Однако всех переплюнула **Ubisoft** в **Prince of Persia: The Two Thrones**. Если помните, нас заставили долго-долго карабкаться на самый верх Вавилонской башни, чтобы в последний раз схлестнуться с визирем.

В более широком смысле Вавилоном можно назвать даже подводный город Восторг из **BioShock** — величественное сооружение, построенное на человеческом эгоцентризме, им же потом и обращенное в руины. Вместо языкового барьера — кровопролитная гражданская война, разделившая жителей Восторга на два лагеря.

В художественном кинематографе образ Вавилонской башни появляется нечасто, но имя ее пользуется завидной популярностью. Самый известный пример — фантастический сериал **«Вавилон-5»**. Одноименная космическая станция стала залогом мирного сосуществования разумных форм жизни в Галактике, выполняя роль свободного порта для дипломатов, путешественников и бизнесменов.

А в **«Вавилоне»** с Брэдом Питтом нам рассказали три, на первый взгляд, не связанные между собой истории, произошедшие в разных уголках света. При этом в основе каждой лежала идея о том, что вся цивилизация — один большой Вавилон. Понять окружающих и добиться своего может лишь тот, кто умеет слушать и слышать ближнего.

Исход евреев из Египта

Пожалуй, один из самых натуралистичных и кровавых ветхозаветных сюжетов. Во времена правления династий Эхнатона и Рамсеса в Древнем Египте резко увеличивается население израильтян. Чтобы решить «демографический вопрос», фараоны порабощают вольный народ и привлекают к строительным работам в тяжелейших условиях, а затем повелевают сначала тайно, затем и открыто убивать всех новорожденных еврейских мальчиков. Чтобы уберечь дитя, отчаявшаяся мать кладет сына в просмоленную корзину и отпускает по течению реки. Вскоре из вод Нила корзинку вылавливает дочь фараона. Так Моисей, будущий вождь и освободитель еврейского народа, оказывается при дворе и получает лучшее образование и воспитание.

Живя в роскоши, он не забыл свой род и угнетенный народ. Увидев однажды, как надсмотрщик жестоко стегает плетью раба-израильтянина, в порыве негодования Моисей убивает египтянина и закапывает тело в песках пустыни. Ему приходится покинуть дворец и бежать на Синайский полуостров. Но через сорок лет простой пастушеской жизни настает время вернуться. Бог избирает Моисея своим пророком и просит вывести страдающий народ из Египта раз и навсегда.

В подтверждение серьезности намерений, Моисей показывает фараону чудеса, которые для египетского народа оборачиваются карой господней. Эпидемии, мор скота, нашествие саранчи, превращение воды Нила в кровь — «десять казней египетских» завершаются пришествием ангела смерти. Он заходит в каждый дом каждого египтянина, в котором есть первенец, но минует дома евреев, помеченные кровью жертвенного агнца. Это событие ознаменовало начало Исхода. Когда беженцы оказались на берегу Черного моря, вода буквально расступилась перед ними, открывая путь дальше, но сомкнулась над преследующим войском фараона.

Моисей стал одним из первых и самых важных образов избранного судьбой героя-освободителя, столь излюбленного в современной постхристианской культуре. Откройте любое эпическое фэнтези, запустите любую видеоигру — и с большой долей вероятности вы наткнетесь на похожий образ. Шепард из уже упомянутого Mass Effect, Кейн из **Legacy of Kain**, Нереварин из **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, Коул Макграт из **inFamous**, Дезмонд Майлс из **Assassin's Creed** — легче найти игру без такого героя.

В «Принце Египта» братские отношения между Моисеем и фараоном были излишне радужными. От Ридли Скотта стоит ожидать куда более мрачной постановки.

В свое время это была вершина развития графики и спецэффектов в кино. Сесил Б. Демилль за этот кадр получил премию «Оскар».

«Евреи покидают Египет» кисти шотландского художника Дэвида Робертса.

Особенно этот архетип близок **BioWare**. В каждой игре студия рассказывает о человеке, который в одночасье узнает о великой возложенной на него миссии. Не обходится в разных играх и без регулярных отсылок в именах и названиях, вроде острова Shadow Moses из **Metal Gear Solid**.

Сам же Исход как он есть, без режиссерского переосмысления, в массовой культуре представлен скромно — уж слишком религиозная притча и рамки ее не так-то просто раздвинуть.

И все же пара примеров наберется. Можно вспомнить мультфильм **«Принц Египта»**, в котором жестокая история была адаптирована для юных зрителей. Так, например, молодой Моисей убил египтянина не намеренно, а по воле несчастного случая.

Но самая важная экранизация Исхода — фильм 1956 года **«Десять заповедей»** Сесила Б. Демилля. Картина принесла оглушительный коммерческий успех, была номинирована на множество премий и получила «Оскар» за лучшие спецэффекты. Что немудрено: авторы не стеснялись рисовать неопалимую купину, огненный град с безоблачного неба и ангела смерти. Главной гордостью режиссера стали разведенные воды Черного моря — самый сложный по тем временам спецэффект. Саму же историю Моисея вновь переиграли на свой лад и в угоду драматизму. Сценаристы ввели в сюжет образ царицы Нефертари, ставшей для Моисея и фараона роковой женщиной. Такие вольности пришлись по душе женской аудитории.

■ ■ ■

Судя по всему, Ридли Скотт стремится повторить успех «Десяти заповедей» — кинокартина «Исход: Цари и боги» обещает быть невероятно эпичным зрелищем. Нас ждет не столько религиозная киноверсия притчи, сколько личная история выдающегося человека. Если в первоисточнике Моисей лишь исполнял чужую волю, то режиссер намерен сконцентрировать внимание на взаимоотношениях двух названых братьев.

Противостояние Моисея и Рамсеса выльется в кровавую битву с многотысячными армиями в кадре. Сама природа станет частью великого раздора — в дебютном ролике можно увидеть, как пучина морская вздымается перед воинами.

Впрочем, одними лишь яркими спецэффектами дело не ограничится. Ведь еще в **«Гладиаторе»** режиссер доказал, что умеет разыгрывать человеческую драму на фоне исторических декораций. По всему выходит, «Исход: Цари и боги» потенциально главный экшен от мира кино этой зимой. ■

Кристиан Бэйл, новый Моисей, успел также сыграть самого Иисуса Христа в фильме «Мария, мать Иисуса».

ХОББИТ: БИТВА ПЯТИ ВОИНСТВ
THE HOBBIT: THE BATTLE OF THE FIVE ARMIES

Жанр: эпическое фэнтези
Режиссер: Питер Джексон
Сценаристы: Фрэнсис Уолш, Филиппа Бойенс, Питер Джексон
В главных ролях:
Мартин Фриман, Иэн МакКеллен, Ричард Армитедж, Джеймс Несбитт, Кен Стотт, Грэм Макгавиш, Уильям Кирчер, Стивен Хантер, Дин О'Горман, Эйдан Тернер
Премьера: 11 декабря

Когда Питер Джексон объявил, что будет снимать фильм по «Хоббиту», да не один, а целых три, мнения общественности разделились. Одни никак не могли понять, как из небольшой детской повести можно слепить эпическое полотнище на девять часов экранного времени. Другие же доверились режиссеру, с неимоверным старанием ранее экранизировавшему главную работу Дж. Р. Р. Толкина, и с нетерпением ждали возвращения в знакомый мир Средиземья. Хотя и «Властелина колец» Джексона можно упрекнуть в неточном следовании оригиналу. Чего стоила одна только замена Глорфиндела на Арвен в сцене с назгулами у водопада или поединок Гэндальфа с Саруманом, похожий на драку двух шаолиньских дедов. Но классику экранизировать сложно, особенно такую, где превыше всего ставится мораль и личностный рост героев, а не размах и зрелищность происходящего. Так что вариантов у тех, кто взялся за съемки «Хоббита», было всего два: создать точно по книжке неприметную детскую сказку про гномов, распевающих песенки во время странствия по лесам и весям, или же отступить от канона и запечатлеть крутое фэнтезийное полотно для взрослых ценителей жанра. Джексон выбрал второй вариант и, стоит признать, не прогадал.

Добавив в сценарий сцены из написанных Профессором дополнений к истории Средиземья и несколько собственных задумок, Джексон получил материал на целую трилогию. Причем нетрудно заметить, что «Хоббит» оказался разделен на части по тому же принципу, что и «Властелин колец». В «Нежданном путешествии» герои получили возможность собраться вместе, познакомиться и показать, кто на что способен. В «Пустоши Смауга» они встретились с союзниками и противниками и добрались вроде бы до своей цели: обхитрили злобного дракона и забрали главное из присвоенных им сокровищ. Но самые масштабные события Джексон приберег напоследок — для фильма с говорящим названием «Битва пяти воинств».

С обретением Аркенстона — драгоценного камня, являющегося самой важной для подгорного народа реликвией — путешествие Бильбо сотоварищи не закончилось. Слишком со многими рассорил их этот сверкающий артефакт. Эльфы и люди, пострадавшие от нападений разбуженного героями дракона, заявили о своем праве на часть сокровищ королевства гномов и без боя отказываться от него не собирались. Но главной угрозой для хоббита и компании стали орки, ринувшиеся по их следам. С целой армией героям не совладать, поэтому придется идти на компромиссы и объяснить эльфам и людям, что объединиться против общего врага просто необходимо. Ведь пробудившееся древнее зло, командующее орками, очень скоро доберется и до их пока еще мирных королевств. И в битве, где соберутся армии гномов и людей, эльфов и орков, решится не только судьба Одинокой горы и ее богатств, но и, возможно, всего Средиземья.

Смотреться финальный бой обещает поистине эпично. Наконец-то мы сможем хорошенько рассмотреть изящное обмундирование эльфийских воинов, показанное раньше только мельком, и оценить всю угрожающую мощь не одного отряда орков и варгов, а целой их армии, рвущейся в атаку. Владыка Лихолесья Трандуил вступит в бой в своих роскошных доспехах, а Бард Лучник оправдает свое прозвище. Костюмеры и постановщики боев, художники и аниматоры, операторы и монтажеры всю трилогию трудились от души, и ее финальная часть должна стать их звездным часом. Масштабная битва с участием фантастических существ, мастерски снятая и сдобренная огромным количеством спецэффектов просто не может не захватить дух. Внесут свою лепту в ощущение реальности происходящего и актеры. Вжились они в свои роли бесподобно. Настолько, что Ли Пейс и Ричард Армитедж имеют все шансы запомниться публике именно как Трандуил и Торин. Да и Мартин Фриман в роль хоббита Бильбо вписался так хорошо, что доктор Ватсон из телесериала о Шерлоке Холмсе перестал быть самым известным и любимым публикой его героем.

Но, конечно, «Битва пяти воинств» не превратится в трехчасовую мясорубку. Ведь это история не столько о судьбе мира и составляющих его королевств, сколько о судьбах храбрых героев. И наблюдать за их подвигами, переживаниями и судьбоносными решениями не менее интересно, чем следить за ходом жаркой битвы. Персональная история каждого из них получит свое завершение. А что будет дальше — мы и так, собственно, знаем. Малыш Фродо унаследует кольцо дяди Бильбо и продолжит его миссию по спасению Средиземья от темных сил. И посмотреть на это можно будет уже в другой кинотрилогии Питера Джексона — желательно в режиссерской версии. ■

ДЕНИС МАЙОРОВ

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПО ВСЕЛЕННОЙ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ»

СНОВА В АРДУ, ИЛИ ТУДА И ОБРАТНО

Шестьдесят лет назад профессор Джон Рональд Руэл Толкин выпустил в мир едва ли не эталон «волшебной сказки», как он сам называл книгу, — о дружбе и предательстве, о долгих путешествиях, интригах и грандиозных сражениях. С глубочайшей проработкой вселенной, что дает просто фантастический простор для создания всевозможных произведений по мотивам, особенно после того, как фильм Питера Джексона прорвал плотину и «франшиза» отправилась покорять умы широких масс.

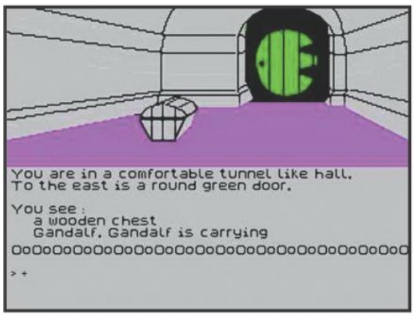
До поры до времени игровая индустрия отставала в этом отношении от той же индустрии книжной, но в последнюю дюжину лет принялась наверстывать. И если книжники уж как только не изгалялись над каноном The Lord of the Rings, то игроделы успешно показывают, что и они не лыком шиты. Недавно как раз вышла довольно своеобразная **Middle-earth: Shadow of Mordor**, и в преддверии третьей части эпической экранизации «Хоббита» мы решили вспомнить ее предшественниц.

The Hobbit (1982)

Целину поднял текстовый квест, вышедший чуть ли не на всех популярных в то время платформах. Среди себе подобных игра выделялась не столько тем, что действие происходило в Средиземье, сколько текстовым движком Inglish. Команды тут можно было набирать в свободной форме — невиданное для того времени удобство!

А еще мы способны здесь взаимодействовать с миром игры напрямую. Все объекты обладают полноценными физическими параметрами, их можно перемещать, комбинировать, деформировать и ломать. Чем и предлагается вовсю пользоваться при решении хитрых головоломок.

Эти-то особенности геймплея и единственная на тот момент игровая возможность «пощупать» именитую вселенную принесли «Хоббиту» успех и народную любовь. Более миллиона проданных копий — даже по сегодняшним меркам результат внушительный. На Западе игра вошла в массовую культуру, к ней делали отсылки, ее пародировали. А фраза *«Thorin sits down and starts singing about gold»* вообще стала крылатой.



The Hobbit (1982). Поклонников вселенной игра способна увлечь даже сегодня. Если только вас не отпугнут чересчур уж простенькие изображения, которые еще и прорисовываются по несколько секунд.

The Hobbit (1982). У игры было три продолжения — Lord of the Rings: Game One, Shadows of Mordor: Game Two of Lord of the Rings и The Crack of Doom. Но успех оригинала они повторить не смогли. Может, сказались упрощения в игровом процессе, а может, просто не повезло.

War in Middle-earth (1988). Для ценителей вселенной авторы приготовили множество ноочевидных мелочей. Так, к примеру, если Гэндальф Серый погибал во время сражения в Мории, позже он возрождался как Гэндальф Белый.

В том же году, кстати, на Commodore 64 вышла **Shadowfax**, в которой Гэндальф (без подсказки вы бы не догадались) верхом на титульном Тенегриве уворачивается и чем-то отстреливается от бесконечных назгулов. Но такое вряд ли переварят даже самые ярые фанаты.

War in Middle-earth (1988)

Второй заметной игрой в мире Арды стала, на удивление, глобальная стратегия. Поначалу мы вместе с хоббитами, следуя сюжету книги, путешествовали по Средиземью, общались со знакомыми персонажами и участвовали в редких стычках с врагом.

Но со временем героев становилось все больше, а действие переносилось на глобальный уровень. Камеру можно было поднять высоко в облака, развернув перед глазами карту Средиземья (подробную и точную, между прочим). На ней мы могли управлять войсками людей и эльфов в битве с приспешниками Саурона, а также брать под свой непосредственный контроль главных героев.

От канонов первоисточника игра не отходила ни на шаг, но за такую скрупулезность расплачивалась отсутствием тактической свободы в сражениях (не дай бог что-то пойдет не по сценарию!) и весьма поверхностными ролевыми элементами.

Тем не менее **War in Middle-earth** — вещь уникальная, ничего подобного ей нет до сих пор. Так что для поклонников вселенной знакомство с ней обязательно. Поиграть в эту игру можно, например, тут: http://www.virtualapple.org/warinmiddleearthdisk.html.

The Lord of the Rings, Vol. I-II (1990—1992)

Полноценная ролевая игра по мотивам «Властелина колец» увидела свет пару лет спустя. И вышла она из рук Interplay, той самой студии, что через несколько лет подарит миру **Fallout**. Пошаговые бои, огромный, полностью открытый для исследования мир и сотни разнообразных заданий — многие отличительные черты Fallout впервые проявились как раз в игре о Средиземье.

Так почему же сегодня она почти забыта?

Дело в чересчур уж вольном обращении со вселенной. Хоббиты здесь свободно путешествуют по Ширу и Ривенделлу, общаются со множеством персонажей, подчас выдуманных разработчиками, щелкают по лбу назгулов и почему-то собирают кусочки Андурила.

Поклонники полет фантазии не оценили. Разумеется, были и те, кому возможность исследовать Средиземье, не будучи связанным оковами книжного сюжета, пришлась по вкусу. Но они остались в меньшинстве.

The Lord of the Rings, Vol. I-II. Разработчики все же выпустили в 1992 году вторую часть, но ее встретили еще более прохладно, поэтому третья, заключительная, так и не увидела свет.

ЯПОНСКИЙ ОТВЕТ

В 1991 году силами Konami и Microsoft на свет появилась **Riders of Rohan**, которую быстро окрестили идейным наследником War in Middle-earth. Разработчики совсем отказались от ролевых элементов, зато стратегическая часть перекочевала почти без изменений, со всеми достоинствами и недостатками. А на поле боя по-прежнему могли присутствовать книжные герои вроде Гэндальфа или Эовин, которые в бою применяли особые навыки. Правда, масштабы военных действий несколько уменьшились: на сей раз игрокам было доступно не все Средиземье, а лишь Рохан. Стратегия получилась неплохая, но очень уж простая.

Сюжетно игра тоже скукожилась и охватывала только события второй части книги — «Две башни». Да и то не все.

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring и The Two Towers (2002)

В двухтысячных грянула киноадаптация от Питера Джексона и интерес к творчеству Толкина забурлил как никогда прежде. Но тут случился казус. Права на выпуск игр по мотивам кинокартины приобрела Electronic Arts, а права на игры по книжной лицензии отхватила себе Sierra. В результате в 2002 году мы получили два проекта — **The Fellowship of the Ring** от Sierra, не имевший ничего общего с фильмом, и **The Two Towers** от EA, охватывавший, несмотря на название, события и первого, и второго фильма.

В невыгодном положении оказывались покупатели. Поклонник киноадаптации, вылетев из кинотеатра, мог на радостях, не вглядываясь в описание, схватить коробку с The Fellowship of the Ring и круто разочароваться, увидев незнакомые, хоть и соответствующие книжному описанию, лица.

Сама игра при этом была очень даже ничего, разрешала примерить на себя роли Фродо, Арагорна и Гэндальфа, да и события первой части книги пересказывала гораздо подробнее, чем кинокартина. А игровой процесс, несмотря на аркадную простоту, радовал некоторым разнообрази-

The Lord of the Rings, Vol. I-II. В 1994 году вышла адаптация первой части для SNES. С оригиналом она имела мало общего и предлагала линейное прохождение истории, сражения в реальном времени и сильно урезанные ролевые элементы.

ДРУГОЙ ОНЛАЙН

В 2009 году собственную попытку запустить вселенную в онлайн сделала Electronic Arts. На прилавки лег многопользовательский экшен **The Lord of the Rings: Conquest**, открыто копирующий **Star Wars: Battlefront**. Но ни лестных отзывов критиков, ни народной любви Conquest, увы, не снискал. Причина банальна и очевидна: игра получилась просто никудышной и терпела фиаско по всем параметрам, от графики до игрового процесса. Ни о какой атмосфере и речи не шло. Играть было неинтересно даже самым отъявленным фанатам Толкина.

А вот выпущенную в 2012 году MOBA **Guardians of Middle-earth** от Warner Bros. и Monolith игроки и пресса приняли достаточно тепло. В сравнении с той же **DotA** и **LoL** она, конечно, простовата, зато и порог вхождения на порядок ниже. Для новичков и просто любителей «Властелина колец» — самое то.

Иногда выпадала возможность «порулить» известными героями, но большую часть времени сражаться приходилось в роли безымянных солдат, магов, разведчиков и лучников.

Только в Guardians of Middle-earth можно было в роли Голлума расправиться и с мерс-с-скими хоббитс-с-сами, и с самим Сауроном в придачу!

ем: помимо рукопашных сражений и стрельбы из лука, здесь были даже стелс-эпизоды.

The Two Towers таким разнообразием похвалиться не могла. Зато в ней были фрагменты из фильмов вместо роликов между заданиями и полюбившаяся всем музыка Говарда Шора. С точки зрения же игрового процесса это был слэшер с зачатками ролевых элементов. До **God of War** и **DmC**, конечно, не дотягивает, но даже сейчас играется достаточно бодро.

В России игра прошла незамеченной из-за отмены PC-версии, а вот на Западе версии для PS2 и Xbox не только хорошо продались, но и отзывы критиков получили лестные. На фоне сложившейся путаницы особенно занятно смотрится то, что в русской версии Гэндальфа сыграл Рогволд Суховерко, озвучивающий мага в официальном российском дубляже кинотрилогии.

The Lord of the Rings: The Return of the King и The Hobbit (2003)

Спустя год, аккурат к выходу последней части кинотрилогии, подоспело продолжение «Двух башен» от **EA**. По части игрового процесса оно повторяло The Two Towers: те же простенькие ролевые элементы, такой же незамысловатый экшен. Зато новинка заглянула на PC и потому у нас в стране быстро стала народной, чему немало способствовал хороший локальный кооператив — с другом проходить игру было, как водится, вдвое интереснее.

Sierra же предложила игрокам вспомнить, с чего началась эта сказочная история, и выпустила игру с незамысловатым названием **The Hobbit**. С квестом 1982 года игру ничто не связывало, и представляла она собой самый обыкновенный трехмерный платформер в духе **Super Mario 64**. Игрался он вполне приятно и отлично подходил для детей, что соответствовало духу первоисточника. К тому же события книги разработчики передали весьма точно: тут вам и знаменитый «пикник» с троллями, и сплав по реке в бочках, и загадки в темноте.

Two Towers. Играли мы за Арагорна, Гимли, Леголаса и Исилдура. История Фродо, Сэма и остальных почему-то по большей части игнорировалась.

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. А еще здесь есть сцены с ясенем и Томом Бомбадилом, которых нет в фильме (как и в игре от EA, соответственно).

The Lord of the Rings: War of the Ring (2003)

Почти параллельно с The Hobbit, силами все той же Sierra, была выпущена стратегия, целиком и полностью заимствующая механику у **Warcraft 3**. Строительство базы, добыча ресурсов и герои с уникальными навыками и способностями — все переменные на месте. Посвящена она событиям, в книге упомянутым вскользь, но от канонов при этом не отходит ни на шаг.

И все-таки гораздо интереснее здешняя возможность влезть в шкуру одного из подчиненных Саурона и привести его войска к победе, участвуя в том, что происходило до событий основной трилогии. Жаль лишь, что по механике игра за добро и зло не сильно отличалась.

К сожалению, оценки **War of the Ring** получила весьма сдержанные, да и продалась плохо. Возможно, это связано с отсутствием

The Lord of the Rings: The Return of the King. Героев в игре стало на порядок больше. Фактически здесь разрешалось вжиться в роль почти любого важного персонажа — от Арагорна и Гимли до Пиппина с Мерри. Ну и Фродо с Сэмом наконец-то заняли свое место в сюжете.

The Hobbit (2003). Несмотря на разнообразие сцен, игровой процесс получился монотонным, за что игру в свое время нещадно раскритиковали. Однако фанатам ее до сих пор можно смело рекомендовать.

The Lord of the Rings: The War of the Ring. Хоть игра и копировала Warcraft 3 во всем, делала она это весьма умело, и даже сегодня в нее вполне интересно поиграть.

оригинальных идей, возможно — с PC-эксклюзивностью. Но на этом история игр по вселенной «Властелина колец» от Sierra закончилась. И даже продолжение **The Fellowship of the Ring**, носившее подзаголовок **The Treason of Isengard**, в итоге было отменено.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 1-2 (2004—2006)

Но не только Sierra пробовала свои силы на ниве стратегий в реальном времени. У Electronic Arts тоже был свой опыт, причем весьма успешный: **The Battle for Middle-earth** в народе заслуженно любили. Игра не только удачно заимствовала идеи все у той же Warcraft 3, но и дополняла их элементами из серии **Total War**.

А в чем-то и оригинальничала. Так, к примеру, здания здесь строились исключительно на отведенных для них местах, что заметно преображало тактику обустройства базы. А сюжет, следующий событиям кинотрилогии, пришелся по вкусу и игрокам, и прессе.

Но во второй части кое-какие уникальные особенности оригинала испарились. Здания все-таки разрешили строить где угодно, а сюжетные миссии изрядно упростили, заодно сократив их число. Взамен разработчики предложили новый режим — War of the Ring, где мы, выбрав одну из шести фракций, воевали на глобальной карте за господство над Средиземьем. Многим режим пришелся по вкусу, и бедноватую сюжетную кампанию он в общем-то искупал. А сам сюжет весьма успешно отвлекал от геймплейных огрехов. На сей раз история фокусировалась на книжных событиях, не показанных в фильме.

The Lord of the Rings: The Third Age (2004) и Tactics (2005)

Трилогия Питера Джексона давно отгремела в кинотеатрах, но сердца фанатов все еще пылали, и в EA прекрасно понимали, что этим нужно пользоваться. Как ни странно, первой ласточкой стала **The Third Age** — настоящая jRPG во вселенной «Властелина колец». Ход, согласитесь, неожиданный и рисковый.

С механикой тут все было по заветам **Final Fantasy** — путешествия по большому и красивому миру, десятки квестов, пошаговые бои и прокачка, — без оригинальных идей, но на достойном уровне. Основные претензии предъявлялись к истории. Посвящена она была увлекательным приключениям гондорца Беретора, происходящим параллельно действию фильма. Только приключения эти весьма бесцеремонно обходились со всеми канонами.

Несмотря на музыку Говарда Шора и вставки с киношными кадрами, сюжет частенько шел вразрез с событиями фильма. Что не мешало авторам вставлять в историю массу знакомых персонажей, причем порой достаточно неуклюже. Апогеем стала, пожалуй, битва с Оком Саурона в финале. Захотите поиграть — заранее настройте себя на мысль, что это ответвление и вольная фантазия, не более.

Годом позже появился еще один смелый эксперимент — **The Lord of the Rings: Tactics**, на сей раз эксклюзивно для PSP. И если The Third Age подражала основной серии Final Fantasy, то Tactics брала за основу, как можно догадаться, **Final Fantasy Tactics**.

И перенос идей из японской игровой классики во вселенную Толкина, ко всеобщему удивлению, удался. Тактика получилась добротная и даже сложная: во время сражений приходилось активно пользоваться умениями героев, учитывать обстановку и вовсю шевелить извилинами. Хотя привнести в механику свои оригинальные идеи создатели снова постеснялись.

The Lord of the Rings Online (2007)

В 2007 году Turbine, несмотря на весь скепсис игроков и журналистов, выпустила полноценную MMORPG по вселенной «Властелина колец». Стартовала она не очень гладко и многое пережила, но зато сегодня онлайновое Средиземье прекрасно себя чувствует и на покой не собирается.

Главный плюс игры оказался и ее жирнейшим минусом, из-за которого она чуть не закрылась: **The Lord of the Rings Online** в первую очередь ориентирована на сюжет и PvE. Бывалые любители MMO, побегав по Средиземью и не найдя возможности сразиться силами с другими его обитателями, уходили не прощаясь. Однако разработчики продолжали настаивать на

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 1-2. Была в игре и альтернативная кампания за силы зла, которая, как ни странно, многим игрокам нравилась гораздо больше основной истории.

Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 1-2. Полюбившаяся игрокам альтернативная кампания за зло никуда не делась.

Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 1-2. История Короля-чародея получилась вольной, поскольку эти события даже в книге почти не упоминались.

The Lord of the Rings: The Third Age. Игра была предназначена не для широкой аудитории, а скорее для хардкорных фанатов вселенной, а потому высоко бросала ощутимым.

своем, выпуская обновления и большие платные дополнения, по-прежнему сосредоточенные на истории. И ведь сработало! Со временем вокруг игры собралось дружное и весьма многочисленное сообщество подлинных ценителей творчества Профессора.

И неудивительно, ведь местная история для них — настоящий подарок. Вам предстоит пройти по следам Братства кольца, участвуя как в хорошо известных, так и в почти не описанных в книге событиях. Сражения бок о бок с легендарными героями и исследование известных и не очень уголков Средиземья прилагаются. Более того, игра до сих пор регулярно пополняется новыми сюжетными ветками. Последнее на данный момент крупное обновление, посвященное событиям у Хельмовой Пади, вышло буквально в прошлом году, и то ли еще будет!

The Lord of the Rings: Aragorn's Quest (2010)

Игра столь же милая и приятная, сколь и простая. По совместительству — первый проект по вселенной от Warner Bros. (у EA лицензия к этому времени кончилась). События разворачиваются уже после Войны Кольца. Арагорн собирается посетить Шир, и Сэм в ожидании встречи рассказывает детям о приключениях, пережитых бок о бок со знаменитым героем.

Нам же доведется в них поучаствовать, только участие это ограничено нескончаемым истреблением толп врагов с помощью пары простых ударов. Однообразно, но весело. Ну а между делом предстоит бегать по Ширу в роли одного из сыновей Сэма и готовить городок к приезду короля.

Несмотря на свою простоту, игра брала обаянием — очаровательная, хоть и не сильно технологичная, мультяшная картинка и знакомая музыка отлично передавали атмосферу сказки и с легкостью погружали в приятную ностальгию.

К слову, если вам близок образ именно сказочного и светлого Средиземья, обратите внимание на **LEGO The Lord of the Rings** и **LEGO The Hobbit**. Геймплейно от других лего-игр они отличаются мало, зато атмосферу наивной, но милой детской сказки создают с блеском. Тем более герои тут наконец-то научились говорить, а пластиковая бородатая фигурка, вопящая голосом Йена Маккеллена, — уникальное зрелище!

The Lord of the Rings: War in the North (2011)

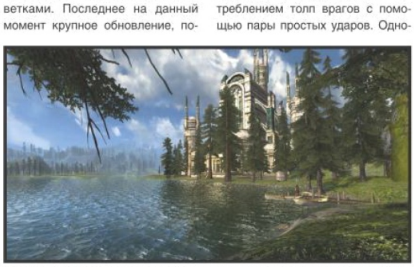
Изначально **War of the North** позиционировалась как кровавый и мрачный слэшер во вселенной «Властелина колец». В трейлерах тролли топтали беззащитных людей, а орочьи головы свистели словно пули, обильно орошая местность кровью. На деле игра оказалась неплохой ролевкой с большими открытыми локациями, интересными квестами, охотой за трофеями и длинными разветвленными диалогами.

А вот с экшеном тут как раз не задалось. На выбор предлагались три героя: эльфийка-волшебница, гном-воин и дунадан-следопыт. Но игра за каждого из них сводилась к элементарному закликиванию всего живого — в духе **Diablo**. Положение мог бы исправить расхваленный кооператив, однако и он получился слишком обыденным. Никаких совместных атак и комбинаций, только классика: гном танкует, маг лечит, следопыт осыпает врагов стрелами.

Но если очень хочется поиграть в одиночную ролевую игру по знаменитой вселенной, а Vol. I и II от Interplay кажутся архаизмом, то выбора особого нет.

■ ■ ■

Как видите, игр по произведениям Дж. Р. Р. Толкина не так уж мало, но вот по-настоящему прорывных и революционных среди них как-то не случилось. Тем не менее шанс исправить положение остается, потому что полку любителей вселенной — и тематических игр — с каждым годом только прибывает. ■



The Lord of the Rings Online. В момент выхода игра носила гордое звание одной из самых красивых MMO, да и сегодня смотрится очень хорошо.

The Lord of the Rings: Tactics. В противовес слишком вольной истории The Third Age, в Tactics сюжет следовал за событиями кинотрилогии. Без музыки и видеовставок оттуда снова не обошлось.

The Lord of the Rings: Aragorn's Quest. В первую очередь игра рассчитана на детей, но и взрослые поклонники Толкина, скорее всего, останутся довольны.

СМОТРИ КИНО С ПОПКОРНОМ
POPITAS
I ♡ ZERO

В КИНО!

Казалось бы, как можно не любить новогодние праздники с их наряженной елкой, боем курантов и целой кучей долгожданных выходных, на время которых можно забыть об экзаменах и годовых отчетах и погрузиться в знакомую с детства атмосферу зимней сказки? Однако всегда находятся нытики, уверенные, что отдыхать хорошо можно только летом и зимние выходные надо перенести на май или июнь. В чем-то они, конечно, правы. В январе за город на шашлыки не поедешь, в лесу не погуляешь, цветочки в саду не посадишь. Но это вовсе не значит, что на новогодние праздники нечем заняться.

Даже если с погодой не повезет, а коньки с лыжами так и останутся пылиться в шкафу, это отличное время для того, чтобы пройти несколько свежих игр или взяться за хиты ушедшего года, на которые раньше не хватило времени. И для походов в кино это тоже отличный сезон. К новогодним праздникам всегда приурочено множество премьер. Причем, вопреки стереотипам, далеко не все из них являются детскими или семейными — есть среди них и боевики, и ужастики. О многих из них мы рассказываем отдельно, но список праздничных премьер столь велик, что грех не выделить еще несколько интересных лент.

Пирамида

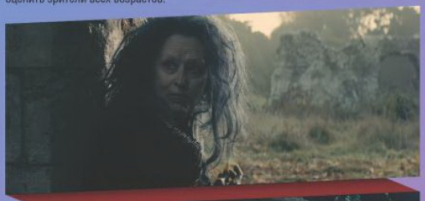
Не успели герои ленты «Париж: Город мертвых» исследовать катакомбы под французской столицей, как любопытные археологи разбудили древнее лихо уже в Египте, отправившись изучать гробницу в только что раскопанной под грудами песка пирамиде. Легендам о проклятиях, настигающих осмелившихся потревожить покой фараонов и их свиты, уже не один век, поэтому нетрудно догадаться, что столкнуться героям придется с самыми разными опасностями, от хитроумных ловушек до встреч с живущими в подземельях монстрами. Наблюдать за тем, как группа ученых выбирается из загадочных и опасных подземелий, должно быть действительно жутко. Режиссер Грегори Левассер и продюсер Александр Ажа уже показали свой талант к съемке атмосферных и страшных ужастиков, создав такие ленты, как «Зеркала», «У холмов есть глаза» и «Кровавая жатва». Их новая работа в экзотическом антураже Древнего Египта наверняка сможет пощекотать зрителям нервы ничуть не хуже.

Рога

Еще одна работа французского продюсера Александра Ажи, несмотря на жутковатый постер, является не фильмом ужасов, а мистической мелодрамой. Ее герой, простой американский паренек Игг Периш, оказывается втянут в дурную историю. Его девушку убивают, вся округа винит в произошедшем его, а в довершение всего у Игга на голове вырастают рога, как у заправского черта. Однако у этого аксессуара находится полезное свойство: в присутствии Игга люди начинают выбалтывать свои секреты и тайные желания. И отчаявшийся герой решает воспользоваться этой способностью, чтобы провести расследование и найти убийцу своей возлюбленной. Привлекает фильм не только оригинальным сюжетом, но и рядом удачных дизайнерских решений: медленное превращение героя из бессильного обывателя в настоящее исчадие ада выглядит крайне эффектно. Посмотреть на Дэниэла Рэдклиффа в этой роли тоже интересно — контраст с маленьким волшебником Гарри Поттером разительный.

Чем дальше в лес...

Какой Новый год обойдется без новой ленты от знаменитой студии Уолта Диснея? На этот раз заокеанские сказочники решили порадовать зрителей не новым трехмерным или рисованным мультиком, а игровой экранизацией старого доброго бродвейского мюзикла о том, как проклятый ведьмой пекарь и его жена собирают необходимые для снятия чар предметы, встречаясь с такими известными сказочными героями, как Золушка, Рапунцель, Красная Шапочка и Джек, взобравшийся по бобовому стеблю в небесный замок гигантов. Однако, несмотря на обилие песен и знакомых персонажей, фильм обещает быть вполне серьезным, с мрачными декорациями и ненавязчивой, но четкой моралью, так что взглянуть на него стоит и детям, и взрослым. Последних порадует еще и актерский состав ленты, в числе которого значатся такие звезды, как Мэрил Стрип, Эмили Блант, Крис Пайн и Джонни Депп. А уж красивые костюмы, декорации и спецэффекты точно смогут оценить зрители всех возрастов.

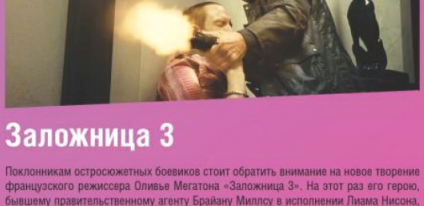


Ночь в музее: Секрет гробницы

Хотя повторенная несколько раз шутка редко остается смешной, цикл фильмов о хранителе музея Ларри и его оживающих по ночам экспонатах с каждой новой частью не теряет обаяния. Благо смеяться над различиями людей разных национальностей и эпох можно до бесконечности, а также умиляться тому, как они объединяют свои силы перед лицом общей угрозы. Однако третий фильм о похождениях обитателей музея, в числе которых оказались такие персонажи, как Рузвельт, Чингисхан, египетский фараон, ковбой на пару с римским воином и вредная мартышка, радует не только очередными приколами, но и представлением новых персонажей и мест действия. На этот раз Ларри и компанию заносит в Лондон, где они знакомятся с рыцарем Ланселотом, дерутся со скелетом трицератопса, гидрой и каменными львами. И смотрятся их похождения благодаря наличию ярких костюмов и детально проработанных фантастических существ не только забавно, но и достаточно зрелищно.

Седьмой сын

Поклонники фэнтези на этих выходных получат двойной подарок: кроме продолжения «Хоббита», на экраны выходит лента «Седьмой сын», снятая по роману Джозефа Дилейни «Ученик ведьмака». Повествует она о противостоянии последних в своем роде мистических воинов и чудовищ, заполонивших Землю. Сюжет нехитрый, но действо должно быть зрелищным, ведь драться героям придется с гигантами, драконами, ведьмами, демонами и прочими фольклорными персонажами, отличающимися впечатляющими способностями и габаритами. Высокобюджетная компьютерная графика и яркие спецэффекты обещают сделать эти битвы красивыми, да и постановка не подкачает: после работы над «300 спартанцами» и «Неудержимыми» продюсеры фильма знают, как сделать кино крутым. Разбавит бесконечные драки и тренировки история запретной любви одного из героев и шутки, которые в исполнении заслуженного Чувака и бойца «Призрачного патруля» Джеффа Бриджеса просто не могут быть не смешными.



Заложница 3

Поклонникам остросюжетных боевиков стоит обратить внимание на новое творение французского режиссера Оливье Мегатона «Заложница 3». На этот раз его герою, бывшему правительственному агенту Брайану Миллсу в исполнении Лиама Нисона, придется не только защищать свою семью от людей, которым он на протяжении своей карьеры перешел дорогу. Он будет мстить за убийство своей жены и скрываться от полиции, ФБР и прочих сотрудников правопорядка, уверенных в том, что это его рук дело. Впрочем, сюжет здесь, даже написанный Люком Бессоном и Робертом Марком Кэменом, является лишь поводом для бесконечных погонь, взрывов и перестрелок. Все как в старых добрых боевиках прошлых десятилетий: никаких душевных метаний и затянутых сентиментальных сцен на экране, только тренированный, озлобленный и в меру обаятельный герой, расстреливающий и взрывающий каждого, кто посмеет угрожать ему и его близким.

Александр Шаронов, Дмитрий Колганов, Ярослав Гафнер

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ЭЙ, ТОЛСТЫЙ!

MSI GT72 2QD Dominator/Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюймов (1920x1080), TN
- **Процессор:** Intel Core i7-4710HQ (4 ядра, 2,5—3,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 16 ГБ DDR3L-1600 МГц
- **Графика:** GeForce GTX 970M (6 ГБ GDDR5, Dominator), GeForce GTX 980M (8 ГБ GDDR5, Dominator Pro)
- **Твердотельные накопители:** до 4x 128 ГБ
- **Жесткий диск:** 1 ТБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 6x USB 3.0, HDMI 1.4, 2x Mini DisplayPort 1.2, 4x 3,5-мм джек, кардридер (SD/SDHC/SDXC)
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1
- **Габариты:** 42,8x29,4x4,8 см
- **Вес:** 3,8 кг
- **Цена:** от 85 310 рублей

После выхода мобильных графических ускорителей **GeForce GTX 970M** и **980M MSI** приняла логичное решение перевести на них свои игровые ноутбуки. Одной из первых моделей со свежими чипами стала **GT72 Dominator**, сменившая на рынке прошлогоднюю **GT70**.

Новинка получилась интересной. Перво-наперво MSI полностью переработала дизайн — на смену грубому пластику пришли металл на пару с софттач. Затем изменениям подверглась система охлаждения: благодаря двум раздельным кулерам из шумящего монстра GT72 превратился в застенчивого тихоню. Еще одна новость — MSI вывела на корпус кнопку GPU, позволяющую на лету переключаться между интегрированным и дискретным графическим ядром. Свою порцию славы получила и звуковая часть: для внешней системы есть поддержка сураунда, а встроенный набор включает два мощных среднечастотника и расположенный на днище сабвуфер.

А вот техническая составляющая, если не считать чипов Maxwell, осталась почти прежней. Балом правит полноценный четырехъядерник **Intel Core i7-4710HQ**, в помощь которому ставят до 32 ГБ оперативки. Единственное заметное изменение — новая система **Super Raid 3**, позволяющая объединить до четырех SSD и получить сумасшедшую скорость в 1,6 ГБ/с.

Напоследок отметим, что независимо от начинки все GT72 поставляются с матовым 17-дюймовым экраном разрешением 1920x1080 — версий с IPS пока не предлагается. Сколько стоит такой монстр? Как и полагается топовому ноутбуку. За модель с GTX 970 и 16 ГБ оперативки попросят 85 310 рублей. Конечно, за эти деньги можно собрать чуть более бодрый настольный ПК, но на кухне от родственников с ним уже не спрячешься.

ХРАБРАЯ МЫШКА

Qcyber Zorg

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, до 8200 dpi
- **Программируемые кнопки:** 6 шт. + колесико-кнопка
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Дополнительно:** система грузиков (3 шт. по 3,7 г), поддержка макросов, регулируемая подсветка
- **Вес:** 141 г
- **Цена:** 2490 рублей

Игровая мышь и скучный дизайн — вещи столь же несовместимые, как спорткар и разбитая дорога. Очередное доказательство этому — **Qcyber Zorg**, недавно появившаяся на нашем рынке.

Сверху грызун лично нам напомнил шлем Железного человека: множество ломаных линий, удачно совмещенных с плавными переходами. Собрано все это из пластика и поддается легкой кастомизации. Можно настроить подсветку, а также отрегулировать вес — грузики-болтики расположены на днище, а в комплекте к ним идет небольшая отвертка.

Дружит Qcyber Zorg и с макросами. Под их запись выделено 256 КБ встроенной памяти, способной принять до десяти профилей. Переключаться между ними предлагается при помощи специальной клавиши на корпусе. Естественно, не забыли в Qcyber и о такой важной штуке, как настраиваемый dpi. Под это дело есть индикатор на правом клике и кнопка под скролом. Диапазон разрешений, надо сказать, приличный — от 100 до 8200 dpi.

В преимуществах Zorg также числятся приличная комплектация и цена. Первая, помимо отвертки, включает в себя матерчатый чехол для переноски и сменные тефлоновые ножки. А вторая равна всего 2490 рублям, что для игровой мышки с развитым функционалом и мощным сенсором совсем недорого.

БАС И ЕЩЕ РАЗ БАС

Gigabyte FORCE H3X

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Динамики:** 2x 50 мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц (наушники), 100 — 10 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 118 дБ (наушники), -44 дБ (микрофон)
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Соединение:** 2x 3,5-мм джек
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Дополнительно:** пульт управления громкостью и микрофоном, сумка для переноски
- **Вес:** 310 г
- **Цена:** 3500 рублей

Какие главные требования к игровым наушникам — проработка всех частот и запредельная детальность? Отнюдь. С учетом длительных сессий гораздо важнее хороший, не мешающийся под ногами шнур и удобная посадка, не напрягающая часами. А идеальный звук в играх, в принципе, можно применять на мощный бас и правильное позиционирование источников. Как утверждает **Gigabyte**, в **FORCE H3X** все эти детали были учтены.

В основе конструкции лежит металлическая дуга, сверху прикрытая пластиком, а снизу мягкой тканью. Динамики с амбушюрами из кожзама к оголовью крепятся через шарнир и вертятся по всем трем осям, так что с посадкой проблем быть не должно. Не подвел, кстати, и вес — всего 310 граммов.

За звук здесь отвечает пара 50-мм динамиков с приличной чувствительностью в 118 дБ и нормальным для встроенной аудиокарты сопротивлением в 32 Ом, что в совокупности обещает хорошую громкость. Кстати, управлять последней предлагается с висящего на кабеле пульта ДУ, на который также выведен переключатель микрофона.

Конечно, насколько все это будет хорошо работать, надо проверять на практике, но пока Force H3X выглядят довольно интересно. Броский внешний вид, продуманная конструкция и приятная цена в 3500 рублей.

МОЩНЫЙ СИКВЕЛ

iPad Air 2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** iOS 8.1
- **Дисплей:** 9,7 дюйма (2048x1536), IPS
- **Процессор:** A8X (3 ядра, 1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/64/128 ГБ
- **Разъемы:** Lightning, nano-SIM, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Время работы от аккумулятора:** до 10 часов
- **Камера:** 1,2 Мп (фронтальная), 8 Мп (задняя)
- **Размеры:** 24x17x0,6 см
- **Вес:** 437 г
- **Цена:** от 24 490 рублей

Планшет — вещь куда более долговечная, чем смартфон, сверкать ею на вечеринках не надо, а значит, и за новыми моделями можно не гоняться. Тем не менее производители это не останавливает — так, **Apple** предсказуемо отметила первый день рождения **iPad Air** презентацией его преемника.

Толщина новинки составляет рекордные 0,6 см, масса в базовом оснащении всего 437 г. Корпус выполнен из алюминия, что позволяет не беспокоиться за сохранность устройства, а цветовая гамма представлена тремя вариантами — золотистым, серебристым и «серым космосом». Дисплей разрешением 2048x1536 и диагональю 9,7 дюйма базируется на IPS-матрице.

Устройство снабдили сканером отпечатков пальцев Touch ID (встроен в кнопку «Home»), а вот NFC-чип, видимо, решили приберечь для будущих поколений. Кроме Touch ID, предусмотрены барометр, гироскоп и акселерометр, за сбор информации с которых отвечает сопроцессор **M8**, дополняющий 64-битный чип **A8X** (3 ядра, 1,5 ГГц).

Apple на презентации традиционно не распространялась о новом процессоре, но измерения тестеров-энтузиастов показали, что по вычислительной мощи iPad превосходит iPhone 6 и 6 Plus с A8. Опять же, по словам сторонних экспертов, запас оперативки планшета равен 2 ГБ, а не 1 ГБ, как принято в Купертино. Что касается памяти, то предлагаются вариации с 16, 64 или 128 ГБ на борту. Причем во всех трех случаях можно выбрать либо только поддержку Wi-Fi, либо Wi-Fi и LTE.

Есть ли смысл срочно переходить на новинку? Как нам кажется, владельцы первых Air могут не беспокоиться, а вот обладателям старых iPad стоит задуматься.

ПЯТЬКА

iMac with Retina 5K display

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 27 дюймов (5120x2880, IPS)
- **Процессор:** Intel Core i5-4690 (4 ядра, 3,5—3,9 ГГц)
- **Оперативная память:** 8 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Графика:** AMD Radeon R9 M290X (2 ГБ GDDR5)
- **Жесткий диск:** 1 ТБ
- **Разъемы:** 4x USB 3.0, 2x Thunderbolt 2, Ethernet, Mini DisplayPort, кардридер (SDXC)
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Операционная система:** OS X Yosemite
- **Размеры:** 52x65x20 см
- **Вес:** 9,5 кг
- **Цена:** от 124 990 рублей

Что ни говори, а **Apple** странная компания. Пока весь мир потихоньку переходит на 4K-стандарт и в принципе согласился с его стандартизацией, Apple выпускает iMac 5K с 27-дюймовым дисплеем и разрешением 5120x2880. Звучит круто, выглядит тоже классно, но опять вносит разброд в стан создателей контента.

Впрочем, если отбросить в сторону проблемы индустрии, новинка вышла интересной. Собрали ее в уже знакомом алюминиевом корпусе с симпатичной ногой-подставкой и оснастили весьма приличным железом. В младшей версии стоят **Intel Core i5-4690** частотой 3,5 ГГц, видеокарта **AMD Radeon R9 M290X**, 8 ГБ оперативной памяти и накопитель **Fusion Drive** емкостью 1 ТБ. В старшей располагаются **Core i7** скоростью от 4 ГГц, до 32 ГБ оперативки и графический чип **Radeon R9 M295X**.

Естественно, стоит такая роскошь приличного. Стартовая цена — 124 990 рублей. Насколько крутой за эти деньги можно собрать компьютер, даже обсуждать не будем, основная аудитория нового монстра — дизайнеры и видеомонтажеры, а им главное, чтобы выглядело красиво и работало бодро. А с этим iMac 5K, как нам кажется, справится без проблем.

ИКОНА GOOGLE

HTC Nexus 9

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Android 5.0 Lollipop
- **Дисплей:** 8,9 дюйма (2048x1536), IPS
- **Процессор:** NVIDIA Tegra K1 (5 ядер, 2,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Графика:** Kepler
- **Встроенная память:** 16 или 32 ГБ
- **Разъемы:** micro-USB 2.0, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1, NFC
- **Емкость аккумулятора:** 6700 мАч
- **Камера:** 8 Мп (основная), 1,6 Мп (фронтальная)
- **Размеры:** 22,8x15,4x8 см
- **Вес:** 436 г
- **Цена:** от 16 000 рублей

Будто в пику Apple, **Google** решила устроить собственную революцию, представив в один день смартфон **Motorola Nexus 6** и планшет **HTC Nexus 9**, а также управляющую обоими устройствами операционку **Android 5.0 Lollipop**. К сожалению, первый посыл «революции» оказался довольно печальным: халява закончилась и теперь «нексусы» продаются по вполне себе флагманским ценам. Например, за таблетку «в базе» будут просить от 16 000 рублей. Стоит ли она таких вложений? Давайте разбираться.

Проводником в виртуальный мир в новинке служит прикрытая третьим Gorilla Glass 8,9-дюймовая IPS-матрица разрешением 2048x1536. Обслуживать ее призвали самый мощный на сегодня ARM-чип **NVIDIA Tegra K1** с пятью ярами, работающими по схеме 4-Plus-1, и графическим ядром на основе настольной архитектуры **Kepler**. Прилично в Nexus 9 ставят и оперативки — 2 ГБ. А вот с постоянной памятью опять недоразумение. На выбор есть либо вариант на 16 ГБ, либо на 32 ГБ, и это при отсутствии поддержки карт micro-SD!

Преимущества? У Nexus 9 они есть. Во-первых, планшет будет раньше всех получать обновления для Android. Во-вторых, ему достались приличные динамики **BoomSound**. Ну и, в-третьих, его оснастили нормальными камерами. Спереди стоит модуль на 1,6 Мп, сзади — на 8 Мп.

Впрочем, как нам кажется, все эти плюсы несколько сомнительны, особенно если сравнить «девятку» с недавно вышедшим **NVIDIA Shield Tablet**. При аналогичной оснащенности он предлагает и слот micro-SD, и стрим игр с компьютера, и, как ни странно, куда более вкусный ценник. В полной комплектации (32 ГБ + micro-SD и LTE) «зеленая» таблетка стоит 16 990 рублей, а за Nexus 9 с LTE хотят 29 990 рублей.

«ЛЕДЕНЕЦ»

Motorola Nexus 6

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 5.0 Lollipop
- **Дисплей:** 6 дюймов (1440x2560), AMOLED
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 805 (4 ядра, 2,7 ГГц)
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32 или 64 ГБ
- **Камеры:** 13 Мп (основная), 2 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, NFC
- **Разъемы:** micro-USB, SlimPort, nano-SIM, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3220 мАч
- **Размеры:** 15,9x8,3x1 см
- **Вес:** 184 г
- **Цена:** 29 990 рублей

А вот телефон на фоне довольно странного планшета получился интересным. Ценник у него тот же, флагманские 29 990 рублей, но в сравнении с **Nexus 5** смартфон существенно прибавил по всем фронтам.

Nexus 6 обзавелся шестидюймовым AMOLED-дисплеем разрешением 1440x2560 и получил топовый четырехъядерный процессор **Qualcomm Snapdragon 805** (2,7 ГГц) вкупе с графическим ядром **Adreno 420**, 3 ГБ оперативной и 32 или 64 ГБ встроенной памяти.

Не уступило детище Motorola и по другим показателям. Смартфон оборудован тыловой 13 Мп камерой с оптической стабилизацией, как у LG G3, и умением записывать 4K-видео. Плюс у него довольно мощный аккумулятор емкостью 3220 мАч и с функцией быстрой зарядки: 6 часов работы можно получить за 15 минут, проведенных в содружестве с розеткой.

Насколько все это выгодно на фоне конкурентов? С учетом, что на шестидюймовом поле выступает лишь Samsung со своим Galaxy Note (от 35 000 рублей), новинка Google выглядит довольно привлекательно. Расстраивает в ней только одно — загадочное отсутствие порта micro-SD. В остальном все по высшему разряду.

ЧЕТВЕРТАЯ КРОВЬ

Тестирование игровой мышки A4Tech Bloody R8

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик, софттач
- **Сенсор:** 3200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 5 дополнительных, колесико-кнопка
- **Дополнительно:** поддержка макросов, подсветка, металлические ножки
- **Комплектация:** удлинитель USB, кабель micro-USB
- **Размеры:** 12,2x8,1x4,2 см
- **Вес:** 110 г
- **Цена на ноябрь 2014 года:** 1200 рублей

A4Tech нам напоминает канатоходца, филигранно балансирующего между качеством и ценой. Вот взять ее новую мышку **Bloody R8**. Стоит чуть больше 1200 рублей, а предлагает и беспроводное соединение, и эргономичный корпус, и поддержку макросов — в общем, почти сделка века. Осталось только проверить, насколько R8 хороша.

Знакомство

Первое впечатление настраивает на серьезный лад. Несмотря на цену, оформлено все здорово. Большая картонная коробка с откидной крышкой, внутри — инструкция, гарантийный талон на год, наклейки и несколько красочных буклетов. Под стать и сам грызун. Крупный корпус, зловещая полиграфия на спинке и подсвеченные красным колесико, логотип Bloody в виде окровавленной руки и матовая вставка в форме галочки.

Габариты у R8 приличные — 5,8 см в ширину и 12,2 см в длину. То есть руку средних размеров новинка принимает почти целиком и обеспечивает идеальный хват ладонью. Аналогично и с пальцевым, и когтевым вариантами. Большой и безымянный пальцы держатся за рифленые боковины, а клики достаточно длинные и отзывчивые, чтобы упереть в них крайние фаланги. А вот тем, кто любит при пальцевом хвате класть на мышь основание кисти, R8 не подойдет — спинка покатая и скользкая, рука слетает.

Кстати, по конфигурации мышь почти симметричная: с боков у нее одинаковые подставки и углубления, единственное — кнопки под большой палец есть только с левой стороны. Зато дополнительные три клавиши (**1**, **N**, **3**) за колесиком доступны обоим лагерям. По умолчанию на них назначена функция **Burst Shot**, по-нашему — «повторитель клика». В зависимости от выбранного варианта одно нажатие на левую кнопку может расцениваться как два или сразу три щелчка. О заданном режиме сигнализирует подсветка колесика: красная, зеленая или желтая.

Плюс к этому клавиша **1** участвует в процессе переключения dpi. Два раза щелкнул по «единичке», крутанул колесико и подтвердил изменение еще одним кликом. Кому этот вариант покажется неудобным, A4Tech позволяет использовать иные способы смены разрешения.

Интересный факт: ножки у Bloody R8 металлические и обещают выдерживать до 300 км против 30 км у обычных тефлоновых подставок.

Софтовая хитрость

Перенастраивается мышь в программе **Bloody 5**. Она довольно сложна в освоении, но предлагает настолько необычные варианты настроек, что в некоторых онлайн-играх и бан можно схлопотать.

Программка разделена на три уровня. В первом, **Core1**, доступна перенастройка клавиш, чувствительности датчика, высоты отрыва и скорости опроса (от 125 до 500 Гц). Второй уровень, **Core2**, активирует вкладку **Guns**, отвечающую за функцию Burst Shot, плюс открывает мгновенное переключение на нужный вам dpi — полезная штука для снайперской работы.

Третий, **Ultra Core3**, активирует меню **Macro** и **Headshot** — те самые читерские функции. Если попытаться взять их штурмом, ничего необычного в глаза не бросится. Стандартная программа для записи последовательности действий. Однако, если приглядеться, найдется пара необычных пунктов, позволяющих управлять смещением курсора. Зачем это нужно? Объясняем.

У любого оружия в шутерах есть такая неприятная штука, как отдача, не позволяющая послать в одну точку сразу пять-шесть патронов. При помощи ПО для R8 это обходится. Высчитываем, на сколько пикселей смещается прицел при каждом выстреле, рассказываем об этом мышке, и она начинает компенсировать паразитные движения. То есть, пока вы стучите по кнопке, отправляя вражинам свинцовые подарки, R8 самостоятельно корректирует движение ствола. Штука удобная, противозаконная и… платная.

Да, вы правильно прочитали. Изначально Ultra Core3 доступен в деморежиме и позволяет сделать лишь 1000 выстрелов, если понравится — придется занести в кассу A4Tech примерно 600 рублей. Оригинально, несправедливо, но таково решение компании. Да и будем откровенны, без этого можно и даже лучше обойтись — тренируйте свои навыки!

В работе

Впрочем, A4Tech Bloody R8 хороша и без читерских режимов. Кнопки в новинке настроены отлично и резво откликаются на нажатия, корпус удобный, легкий и не напрягает руку, а оптического сенсора на 3200 dpi хватает для большинства игровых ситуаций.

Понравилась нам в Bloody R8 и реализация работы с компьютером. За обмен данными отвечает небольшой USB-передатчик, который в моменты простоя можно спрятать на днище мышки. Также продумали в A4Tech процесс зарядки. В комплекте идет удлинитель для USB, выполненный в виде небольшой док-станции, и кабель micro-USB, вставляющийся непосредственно в мышь. Что удобно, работать и заряжать R8 можно параллельно — для игровой модели очень важная штука.

ПЛЮСЫ

+ качественный корпус
+ интересное оформление
+ поддержка макросов
+ цена

МИНУСЫ

– платные программные режимы

В итоге по R8 скажем следующее. Конечно, с топовыми грызунами с вдвое большим ценником ей не соперничать — сенсоры бывают и почувствительнее, и точнее. Но в своем ценовом сегменте это крайне интересное и заманчивое предложение. За 1200 рублей A4Tech предлагает мышь с отличной сборкой, красивым и приятным на ощупь корпусом и, самое важное, массой вариантов настроек. ● *Дмитрий Колганов*

ВОЗЬМИ С СОБОЙ

Тестирование игровой клавиатуры Cooler Master Rapid-I

Казалось бы, что можно придумать в клавиатуре. Макросы? Было. Поддержка сотни одновременных нажатий? Старо как мир. Механические кнопки? Приелось уже. Габариты? Вот оно! Найти сегодня игровую клавиатуру, которая бы отъедала на столе меньше полуметра и помещалась в рюкзак, почти невозможно. На этом и решила сыграть **Cooler Master**, представившая укороченную **QuickFire Rapid-I**.

Революция

Поставляется она в обычной картонной упаковке, обращать на которую внимание стоит лишь при покупке: на лицевой части указывается тип используемых в данной модели переключателей. В нашем случае это **Cherry MX Brown**. Комплект поставки у QuickFire Rapid-I приличный — пара инструкций, инструмент для установки клавиш и USB-кабель, завернутый в матерчатую оплетку.

Сама клавиатура выглядит необычно. Дабы максимально срезать габариты, с нее убрали панель **NumPad** и уменьшили боковые стенки до трех с половиной миллиметров. Экономия — минус пятнадцать сантиметров по сравнению с обычной моделью. Вроде бы и немного, а в рюкзак уже входит без проблем. Понизить Cooler Master удалось и вес: если стандартная механика доходит по полутора-двух килограммов, то Rapid-I уложилась в 940 граммов.

На оформлении, правда, это не сказалось. Лицевая часть корпуса, с которой контактируют руки, покрыта пусть марким, но приятным на ощупь софттач. А клавиши сделаны из цепкого, мягкого пластика и подсвечены группой белых светодиодов. Продумана и оборотная панель. По периметру приклеены четыре резиновые ножки, не дающие конструкции скользить, плюс есть пара подставок, приподнимающих над столом заднюю часть.

Функции

Для работы с Rapid-I особых действий не требуется. Воткнул один конец кабеля в клавиатуру, второй — в компьютер, и можно начинать. Все настройки и дополнительные возможности контролируются сочетаниями с **Fn** и описаны в комплектной инструкции.

Самые простые из них завязаны на блок **Page Up — Page Dn** и отвечают за управление проигрыванием видео и уровнем системной громкости. Через **F5 — F8** настраивается скорость повтора — иными словами, то количество срабатываний, которое регистрирует система при зажатой пальцем клавише. В самом медленном варианте (**1x**) за секунду будет засчитываться 25 нажатий. Если же включить режим **8x**, за это же время примется уже около трехсот срабатываний.

И последнее, но от этого не менее интересное: управление подсветкой. Оно подвешено на **F1 — F4** и умеет не только банально «включать, выключать и делать ярче», а еще и менять режимы работы. Причем помимо «светиться постоянно или мерцать» есть и пара необычных вариантов.

Первый — следование за нажатиями. Пока вы ничего не делаете, все светодиоды погашены. Как только нажимаете кнопку, под ней зажигается лампочка. Бессмысленно, но во время быстрой печати выглядит очень эффектно.

Второй — подсветка избранных областей. В стандартном варианте выделяются блоки стрелок и **WSAD**, однако при помощи встроенной программы макросов разрешается выбрать любую схему. Например, в шутерах можно добавить «использовать», «перезарядку», «чат», «бег», «ползти» и «присесть». Всего таких вариантов позволяется записать четыре штуки и запомнить их на ряд **F9 — F12**.

Особенности

Ну а теперь о впечатлениях от работы. Для начала расскажем о клавишах. Они все полноразмерные и построены на механических триггерах от компании **Cherry**. Всего Cooler Master предлагает три вида переключателей: **MX Blue**, **Red** и **Brown**. Версия Blue — самая легкая в серии и отличается четким кликом, что отлично подходит для печати. Red, по сути, игровой вариант Blue — легкие кнопки, но нет тактильного фиксатора. Brown, установленная в нашей модели, нечто среднее между этими двумя вариантами — невысокое сопротивление и слабый клик при срабатывании. Печатать и играть на таких триггерах нам понравилось. Они очень отзывчивые, не нагружают пальцы, а встроенный фиксатор дает понимание, прошло нажатие или нет.

Хороши и сами кнопки. Пластмасса цепкая, пальцы по ней не скользят. Плюс специально для игр Cooler Master сделала большие **Shift** с **Ctrl**, позволила отключать Windows комбинацией **Fn + Print Screen**.

А вот к чему в QuickFire Rapid-I придется привыкать, так это к потере **NumPad**. В играх данное обстоятельство не мешает, а вот во время работы с текстами рука постоянно пытается нащупать цифровой блок, которого здесь нет. И, к сожалению, для некоторых этот минус будет весьма существенным. Дублирующего набора через «эфэн» не предусмотрено, а значит, придется отказаться от многих привычных комбинаций вроде типографских тире и спецсимволов.

Впрочем, ругаться на это не будем. QuickFire Rapid-I — в первую очередь игровая модель, и тут придраться к ней сложно. Кнопки отзывчивые, максимальное количество одновременных нажатий не ограниченно, а заявленный ресурс составляет пятьдесят миллионов срабатываний. Ну и, в конце концов, QuickFire Rapid-I — одна из немногих игровых клавиатур, которые без проблем помещаются в стандартный рюкзак и экономят кучу места на столе.

Дмитрий Колганов

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 87 шт.
- **Тип кнопок:** механика, Cherry MX Brown/Red/Blue
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Количество одновременных нажатий:** не ограничено
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Дополнительно:** настраиваемая скорость срабатывания, подсветка, съемный кабель
- **Габариты:** 35,9x13,8x3,9 см
- **Вес:** 0,9 кг
- **Цена на ноябрь 2014 года:** 6990 рублей

ПЛЮСЫ

- качественные материалы
- управляемая подсветка
- хорошая комплектация
- механические переключатели

МИНУСЫ

- нет дубликата NumPad

ЦВЕТНОЙ БУМ

Сравнительное тестирование четырех струйных МФУ

Скоро уже декабрь, а значит, на носу зачетные недели, сессии и прочая новогодняя «веселуха», сулящая бессонные ночи и тысячи листов распечатанных лекций, докладов и курсовых. Помочь все это сдать мы, к сожалению, не можем, а вот определиться с выбором МФУ под озвученные задачи нам вполне по силам. Сегодня мы протестируем четыре принтера от **Brother**, **Epson**, **Canon** и **Hewlett Packard** и выберем из них лучший.

Участников теста мы приглашали к себе по следующим принципам. Во-первых, они должны уметь печатать, ксерить и сканировать. Во-вторых, все они обязаны быть цветными. Конечно, черно-белые лазерники безумно выгодны и на одном картридже заливают по пять пачек бумаги, но держать дома здоровую бандуру без возможности напечатать пару отпускных фотографий — не наш выбор. В-третьих, от принтера мы требовали наличия Wi-Fi, который бы позволил отвязать МФУ от компьютера и закинуть нашу покупку, скажем, на шкаф, освободив тем самым стол. И, в-четвертых, ценник на каждый образец не должен превышать 6500 рублей.

Brother DCP-J105

Первым под эти требования попал **Brother DCP-J105**, с него и начнем. Поставляется МФУ в довольно большой коробке и комплектуется кабелем питания, инструкцией и диском с драйверами. Почему так мало и где провод для компьютера? А все остальное надо докупать самому — правила сектора, и, как будет видно в дальнейшем, им подчиняются все игроки рынка. Так что устраивать разборки с Brother не будем, лучше перейдем к самому устройству.

Сделано оно хорошо. Черный прямоугольник, никаких дизайнерских изысков, дубовый матовый пластик в качестве основного материала. Понравился нам и уровень сборки. Крышка планшетного сканера не болтается, а проблемный для всех принтеров лоток для бумаги крепко сидит на своем месте.

Неожиданно, но, несмотря на простой внешний вид, подготовка к работе DCP-J105 оказалась довольно хлопотным занятием. Для начала принтер надо было подружить с розеткой, затем сразу же освоить процесс установки картриджей, которых здесь четыре штуки (лежат они отдельно в вакуумных упаковках), а в конце подключить все это дело к компьютеру. И вот с последним пунктом возникли накладки. Разъем USB неожиданно нашелся *внутри* корпуса, под системной крышкой сканера, скрывающей отсек с замятой бумагой. Как туда попал компьютерный порт — затрудняемся сказать, но ход оригинальный.

Управление

В противовес запутанной установке, управление Brother сделала предельно простым. На лицевой панели расположился однострочный монохромный дисплей, а вокруг него — дюжина понятно подписанных кнопок, позволяющих настроить процесс сканирования и копирования.

Хорош принтер и при общении с компьютером. Windows 8.1 без проблем находит на него драйверы и автоматически включает его в список по умолчанию. Другими словами, воткнул кабель, подождал минуту и приступил к делу. Однако, если захочется большего, придется поставить комплектный софт. В него входит стандартный набор утилит, позволяющий отслеживать уровень чернил, управлять процессом сканирования, печати, а также подготавливать фото к выводу на бумагу. Естественно, не обошлось без всяких шаблонных вещей типа календарей, открыток и коллажей — этого в избытке хватает в отдельном приложении **Brother Creative Center**. Ну и напоследок по настройке DCP-J105 расскажем о работе с Wi-Fi.

Первый шаг к освобождению от проводов — привязка принтера к роутеру. К несчастью, делать это приходится напрямую с DCP-J105. Ничего страшного, подсказки на экран выводятся информативные, но вбивать пароль к точке доступа надо перебором всего алфавита при помощи клавиш «вверх/вниз». Зато потом никаких сложностей, новое сетевое устройство компьютер находит без проблем. Бодро по Wi-Fi с МФУ общаются и мобильные железки. Brother реализовала поддержку Apple AirPrint и Google Cloud Print плюс разработала для Android, iOS и Windows Phone приложение **iPrint&Scan**, позволяющее отправлять задания как на печать, так и на сканирование. На этом с общими вещами закончим и перейдем к техническим вопросам.

Сканирование

Начнем со сканера. В DCP-J105 стоит обычный планшетный модуль без автоподачи. Разрешение для своего класса у него стандартное — 1200x2400 dpi. Если в жизненных координатах, учебники, журналы и методички им оцифровывать самое то, а для дорогих подарочных книг возможностей уже не хватит.

В пределах нормы здесь и скорость работы. На черно-белый текст формата A4 в разрешениях 300 и 600 dpi уходит 8,5 и 16,7 секунды на старт и возвращение каретки в исходное положение. На фотографии же в аналогичных режимах тратится по 13 и 37 секунд. Дабы было понятнее, на курс лекций из 150 листов уйдет чуть более 22 минут, а на качественную оцифровку журнала, что у вас сейчас в руках, придется убить два с половиной часа.

А вот скорость ксерокопирования у DCP-J105 совсем не рекордная. На первую страницу текста он тратит 26,5 секунды, затем начинает выплевывать листы раз в 10,5 секунды. На обложку же журнала в цвете требуется 43,1 секунды на пристрелочный экземпляр и по 27,2 секунды на все остальные. Сразу скажем, результаты довольно скромные. Посмотрим, что с печатью.

Печать

Картинку DCP-J105 формирует при помощи четырех цветов — черного, голубого, пурпурного и желтого. Картриджи все раздельные, менять их можно независимо друг от друга, что заметно экономит деньги. Еще один плюс: Brother использует емкости повышенного объема, обещающие до 1300 цветных и 2400 черно-белых страниц. Стоят при этом краски средне — по 500 рублей за бачок.

В качестве печатающей технологии Brother выбрала пьезоэлектрический метод. Головка здесь оснащена специальным элементом, умеющим очень быстро менять свою форму под действием электрического тока. При помощи этой особенности в камере с красками создается необходимое давление, и на лист бумаги выплевывается капля *нужных* размеров.

Данный подход позволяет заметно поднять общее качество отпечатков, увеличить скорость их вывода и снизить себестоимость, но при этом обладает одним существенным недостатком. Печатающая головка — это составляющая принтера, и если она забьется или в ней засохнут чернила, то придется либо соглашаться на дорогостоящий ремонт, либо покупать новое МФУ. Хотя, как утверждают пользователи, Brother делает довольно качественные головки и даже при засыхании они без проблем чистятся штатными средствами.

Качество

Впрочем, с возможными проблемами можно смириться — качество печати у принтера на высоте. Максимальное разрешение DCP-J105 составляет внушительные 6000x1200 dpi при размере капли всего 1,5 пл. На практике это выливается в очень качественный текст, читаемый вплоть до четвертого кегля, отличную передачу оттенков черного, а также хорошую прорисовку кожи на портретах.

Что же касается точных измерений, то по цветам сложности наблюдаются лишь в области зеленого, где DCP-J105 откровенно пасует. В остальном проблем мы не заметили; конечно, до sRGB еще как до Луны, но для бытового уровня МФУ хорош. Единственное, что от него хотелось бы, — это чуть более расторопной работы. На цветное фото A4 он тратит от четырех минут, а на десять страниц текста — больше минуты.

●●●

Это не так критично, но на общее впечатление все же влияет. DCP-J105 напоминает тягловую лошадь, которая, никуда не торопясь и без всяких выкрутасов, качественно выполняет свою работу. Хватит ли этого для победы? Посмотрим.

Canon PIXMA MG6640

Вторым МФУ в нашем тесте стал **Canon PIXMA MG6640**. Выпустили его совсем недавно, так что, по идее, современных технологий в нем должно быть с избытком.

Как и DCP-J105, поставляется MG6640 в скучной компании коробки, кабеля питания, пары инструкций и диска с драйверами. Зато выглядит новинка чуть интереснее. Если у Brother получился чисто офисный МФУ, то Canon сделала футуристического монстра, отдаленно напоминающего летающую тарелку.

Вышло так благодаря отказу от всяких скосов и выемок. Сканер у Brother выглядел как надстройка к принтеру? У Canon это вписанный в общий дизайн элемент, с пусть и не практичной, но красивой глянцево-черной крышкой. Там, где у конкурента спереди стояли монохромный экран с россыпью кнопок, у этого МФУ расположился цветной трехдюймовый сенсорный дисплей и шесть крупных клавиш. Короче, чисто визуально PIXMA MG6640 значительно современнее, однако по сборке уступает.

Если в DCP-J105 вообще не к чему было придраться, то MG6640 буквально напичкан стандартными принтеровскими болячками. Крышка сканера откровенно болтается. Гуляет и подвижная лицевая панель с управлением, за которой прячется отсек с красками. Однако самое больное место у PIXMA — лоток для бумаги, с которым в Canon явно перемудрили.

В DCP-J105 это обычный офисный приемник, спрятанный внутри железки. В нижнюю его часть загружаешь пачку на 100 листов, а из верхней забираешь готовые отпечатки. В MG6640 принцип тот же, но реализация другая. Целиком лоток в принтер не поместился, и поэтому его частично разместили на откидывающейся крышке. Вроде бы ничего страшного, тем не менее в открытом состоянии она отъедает на столе лишние 7,5 см, а в закрытом не позволяет ни печатать, ни хранить внутри МФУ бумагу. Иными словами, хочешь красивую монолитную конструкцию — готовь MG6640 к каждой печати в отдельности, в противном случае выделяй больше места.

Управление

В области управления MG6640 оказался на уровень выше своего конкурента. Конечно, и с DCP-J105 мы никаких проблем не испытывали, но там система была привычной лишь для тех, кто давно и плотно общается с техникой, здесь же со схемой разберется и далекий от железа человек.

Взять тот же процесс подключения и первого запуска. С DCP-J105 нам пришлось изучать довольно путанный гайд с кучей отсылок и не всегда прозрачными терминами, павшими жертвой перевода. Здесь же в коробке мы сразу наткнулись на понятную инструкцию в картинках, которую активно дополняли толковые подсказки на дисплее самого МФУ. В итоге на первоначальную подготовку, тоже включавшую в себя установку картриджей, мы потратили значительно меньше времени и сил.

Попроще все оказалось с подключением к Wi-Fi. На старте принтер спросил, как мы хотим работать, по кабелю или по воздуху, и после выбора последнего он нас тут же кинул к списку доступных сетей, где мы выбрали нужную и ввели к ней пароль с нормальной экранной клавиатуры. Стандартно все прошло при подключении по USB. Windows 8.1. самостоятельно накатила драйверы и все настроила. Ну а для большего функционала пришлось ставить программное обеспечение с диска.

По составу оно примерно одинаково с DCP-J105: утилиты для проверки чернил и очистки головки, помощники печати и сканирования, а также большой набор шаблонов, бесплатных профессиональных фото и очень крутых моделей для оригами. Последние три пункта примечательны тем, что доступны только при использовании оригинальных расходников (это дело проверяется софтом каждый раз).

Понравилось нам, как Canon обыграла беспроводные возможности принтера. Помимо поддержки фирменных функций Apple и Google, а также собственного приложения **PIXMA Printing Solutions** под iOS и Android, она еще организовала облако **Canon Cloud Link**, через которое можно отправлять на печать файлы из Dropbox, Twitter и Evernote.

Еще один интересный момент в МФУ — умение общаться с мобильными устройствами через NFC. Надо что-то напечатать/отсканировать — касаемся смартфоном корпуса принтера, и процесс стартует. Напоследок отметим встроенный в MG6440 кардридер, понимающий карты типа SD и MSDUO.

Техника

Что же касается чисто технических вещей, то по некоторым параметрам MG6640 и DCP-J105 схожи. Так, сканеры у них выдают одни и те же максимальные разрешения — 1200x2400 dpi, но в варианте от Canon модуль оказался медленнее. На 150 страниц лекций у него уже уходит не 22, а 24 минуты, а на скан журнала не два с половиной, а три с половиной часа. Существенная разница.

Похожий расклад и с цветным копированием. На первую страницу у MG6640 уходит на 3 секунды больше, а на последующие он тратит лишних 13 секунд. Зато в забеге на черно-белую дистанцию МФУ Canon вне конкуренции — двукратное преимущество в скорости, 10 секунд на первый и по 4,2 секунды на остальные листы.

Печать

За вывод изображений на бумагу в Canon отвечает «пузырьковая» технология, которую в компании называют **FINE**. Принцип ее работы в том, что чернила под нагревом начинают пузыриться, тем самым создавая необходимое для выброса краски давление. Основных преимуществ у подхода два. Первый — головки встроены в картриджи, а значит, не надо переживать по поводу преждевременной кончины устройства из-за высохших расходников. В случае чего можно просто поменять картриджи. Второй момент — сами краски. Так как головку беречь не надо, можно использовать более тяжелые и долговечные составы.

Естественно, есть у технологии и отрицательные стороны. Одна из них — высокая стоимость отпечатка, какникак, при каждой перезарядке мы платим за новые сопла. Другая — при помощи пузырькового метода невозможно регулировать размер капли, поэтому точность печати выходит ниже, чем у пьезоэлектрического варианта в DCP-J105. Собственно, этот момент виден даже по характеристикам двух устройств. Разрешение у Canon равно 4800x1200 против 6000x1200 у Brother.

Как это сказывается на печати? На портретах — почти никак. При прямом сравнении снимки отличаются лишь оттенками, Canon рисует чуть ярче и выдает более насыщенные фотографии. На черно-белых снимках или фотографиях со сложными темными зонами Brother определенно впереди. Там, где пьезоэлектрическая головка прорисовывает каждую деталь, пузырьковый механизм не стесняется залить всю область одним тоном и забить на мелочи. Заметно преимущество Brother также на тестовых шаблонах — тонкие линии ему даются гораздо лучше, чем Canon.

Подтверждают визуальный осмотр и точные измерения. На слабо освещенных участках MG6640 почти беспомощен, на остальных же графики цвета практически идентичны Brother, Canon выигрывает лишь по проработке желтых оттенков.

• • •

Впрочем, для победы, как нам кажется, этого маловато. Все-таки по цветопередаче МФУ от Canon уступает своему оппоненту и привлечь может лишь более приятной ценой как на сам принтер, так и на расходники, богатым функционалом и сменными печатными головками.

Epson Expression Home XP-413

Третьим испытуемым у нас стал **Epson Expression Home XP-413**. К сожалению, на тесты к нам попал инженерный образец, без комплектации, поэтому эту часть нам придется пропустить и сразу перейти к принтеру.

Выглядит он здорово. Строгий черный прямоугольник без каких-либо выступов или изгибов. Интересно, что скомпонован он как классический принтер. Лоток для загрузки бумаги находится на задней части устройства, а приемник готовой продукции — спереди. В открытом состоянии последний выступает вперед на 12 см, но, в противовес Canon, не накладывает ограничений на печать в сложенном виде.

Необычно Epson оформила панель управления. Если принтер стоит под столом, то ее можно чуть выдвинуть и наклонить на себя. Кстати, состав консоли вполне современный и не уступает MG6640. Есть цветной 2,5-дюймовый дисплей и 11 сенсорных кнопок. Логика у меню простая, разберется в ней, как говорится, даже младенец.

Нет проблем и с подключением. Дружба с роутером заводится через меню самого принтера, а Windows 8.1 без вопросов принимает МФУ по USB-кабелю. А вот с софтом XP-413 не повезло. Есть программа для печати, сканирования, и никаких посторонних развлечений, все предельно строго, функционально — на фоне конкурентов выглядит скучновато.

Зато вот в умении работать с различным железом XP-413 не откажешь. На месте и поддержка Apple AirPrint, и Google Cloud Print, есть приложение для iOS с Android, даже имеется собственный облачный сервис. Принтер можно привязать к электронной почте и кидать на него задания из любой точки планеты и с любого устройства. Присутствует здесь и функция Wi-Fi Direct, позволяющая подключаться к МФУ по воздуху без участия роутера, а также слот для SD- и MSDUO-карт. В общем, если не считать ПО, упакован XP-413 по самое не балуй.

Внутри

Хороши у МФУ и технические характеристики. Сканер выдает одинаковые с конкурентами 1200x2400 dpi, однако работает не в пример тише своих соперников, пользоваться им можно даже в комнате со спящими родственниками. За спокойствие, впрочем, приходится расплачиваться скоростью и возможностями.

На черно-белые изображения XP-413 тратит примерно на 20% больше времени, чем MG6640, а при получении «цвета» в высоком разрешении проигрывает почти в два раза. Вдобавок сканер у Epson ограничен по толщине источников, крышка у него поднимается всего на 5 мм, и это когда у MG6640 запас равен 1 см, а у DCP-J105 — 3,5 см.

Частично компенсировать этот недостаток XP-413 удалось в тесте на копирование. До результатов Canon он не добрался, а Brother переплюнул: 10 секунд на первую и по 7,5 секунды на последующие текстовые страницы. В цвете же получилось наоборот: DCP-J105 был быстрее, а MG6640 — медленнее.

Причем проблемы опять вылезли на темных участках. Если Canon их еще хоть как-то пытался прорисовывать, то Epson такими делами вообще заниматься отказался и сложные переходы банально заливал черным. Правда, на светлых участках это не отразилось. Цветовой охват у XP-413 близок к DCP-J105, но есть небольшой уклон в синий и зеленый цвета, что хорошо видно на пейзажных снимках, они у Epson получаются заметно насыщеннее.

На выход

Впрочем, все эти упущения XP-413 должен был наверстать во время печати. За вывод изображения в нем отвечает аналогичная Brother пьезоэлектрическая технология. А отсюда и возможность регулировать размер капли, и высокое разрешение в 5760x1440 dpi. Однако на практике МФУ это почему-то не помогло. По качеству он не то что не добрался до DCP-J105, но и умудрился уступить теоретически более слабому MG6640.

Хотя, если честно, от итогового результата МФУ это не спасло. Как ни крути, по многим чисто техническим параметрам XP-413 уступил и Canon, и Brother. Проиграл он и по стоимости печати. За картридж на 150 страниц хотят 500 рублей, а за XL-вариант на 500 листов просят 1500 рублей. Пожалуй, единственное, в чем XP-413 оказался силен, так это в габаритах: на столе детище Epson занимает заметно меньше места, чем Brother и Canon.

Hewlett Packard DeskJet Ink Advantage 4515 e-All-in-One

Последним у нас на тестах оказался **Hewlett Packard DeskJet Ink Advantage 4515 e-All-in-One**. Забавно, но при том, что эта модель была самой дешевой в нашем квартете, по комплектации она обошла всех своих конкурентов. Кроме набивших оскомину инструкций, диска с драйверами и кабеля питания, внутри коробки мы нашли приятный бонус в виде пяти листов плотной фотобумаги 10x15 см.

Понравился нам и внешний вид принтера. Чем-то он напоминает творение Canon — литые панели, скошенная лицевая часть и закрытый крышкой лоток для бумаги. Только по высоте HP4515 почти на 3 см ниже конкурента, за счет чего выглядит несколько аккуратнее.

Усиливает это впечатление и сборка. У HP она объективно лучшая в квартете: крышка сканера сидит как влитая, лоток для бумаги непривычно тугой. Он, правда, здесь, как и в MG6640, выступает вперед на 6 см и запрещает печать в закрытом состоянии, но при этом не накладывает ограничений на хранение уже загруженной бумаги.

На столе

Не подвела HP и с процессом установки. Абсолютно все действия, начиная с инсталляции картриджей и заканчивая подключением к компьютеру, сопровождаются подсказками на 2,5-дюймовом сенсорном экране, а в некоторых случаях объясняются при помощи коротких видеороликов.

На дисплей здесь завязано все управление. Разобраться с ним несложно: меню представлено понятными картинками с весьма недвусмысленными обозначениями, а в случае чего всегда можно нажать кнопку «помощь», открывающую краткую инструкцию по эксплуатации. Кстати, по богатству возможностей меню HP4515 на голову превосходит Canon MG6640.

Помимо банальных «сканировать», «отксерить» и «распечатать с флэшки», тут есть еще раскраски, календари, миллиметровка, игры типа судоку и даже нотный стан. А если подцепить принтер к роутеру и выпустить в интернет, можно загрузить еще всякие рецепты, новости и прогнозы погоды. Вывести HP4515 в Сеть достаточно просто. Сделать это разрешается как напрямую с сенсорного экрана, так и, впервые в нашем тесте, через ПО для Windows.

Софт у HP оказался довольно стандартным. Утилиты для сканера, проверки уровня чернил и отдельное приложение с массой шаблонов для фотографий. Canon в этом смысле был интереснее.

Где же HP никому не уступил, так это в работе со сторонними устройствами. Есть поддержка флэшек, Wi-Fi Direct, всех основных мобильных платформ, а также Apple AirPrint и Google Cloud Print. Плюс, как и у Epson, в наличии привязка к электронной почте, на которую отправляешь письмо, а оно тут же выводится на бумагу.

Внутри

По техническим характеристикам HP4515 оказался крепким середнячком. Сканер у него такой же, как у всех, 1200x2400 dpi, а по характеру работы сильно напоминает Epson XP-413. Крышка практически не поднимается, время сканирования среднее, зато тихий и никому не мешает. То же скажем про ксерокс: по времени копирования HP4515 проиграл всем, кроме совсем уж улиткоподобного Brother DCP-J105, у него удалось отжать почти полсекунды на страницу. Не бог весь что, но тоже результат.

С печатью у HP4515 вышла иная ситуация. Теоретически он должен был повторить результат Canon. Технология почти та же — головки установлены в картриджи, капля выплевывается под давлением пара, образующегося при нагревании, — однако на деле HP обошел Canon и в качестве основного соперника выбрал себе лидера нашего теста, Brother DCP-J105.

По цветопередаче они практически сравнялись, единственное — HP4515 спасовал на зеленом, при приближении к 100%-ной заливке принтер почти переставал передавать оттенки. Близки МФУ оказались и по проработке темных областей. Черный HP4515 дался чуть-чуть хуже, и то лишь из-за большой любви к темным оттенкам в целом.

Вне конкуренции детище HP оказалось в проверке на точность. На тестовом шаблоне он единственный смог четко отобразить самую тонкую линию, притом что номинально разрешение печати у HP4515 одно из самых низких, в нашем тесте — 4800x1200 dpi.

Не подвел HP4515 и по точным измерениям. По графикам видно, что он уступает Brother в зеленых и красных диапазонах и немного выигрывает в синем. Похожая ситуация с темными областями — преимущество у Brother есть, но не особо впечатляющее. Означает ли это, что HP4515 обошел DCP-J105? Смотря как посмотреть.

С одной стороны, МФУ от Hewlett Packard интереснее второстепенными, чисто развлекательными возможностями, а также сменными головками. С другой — он все-таки уступает по основным параметрам, таким как качество и скорость печати, а также стоимости расходников. Черный картридж HP за 550 рублей выдает всего 350 страниц, а цветной (одна емкость на три цвета) за 500 рублей предлагает 200 страниц.

Технические характеристики

Параметр	Brother DCP-J105	Canon PIXMA MG6640	Epson Expression Home XP-413	Hewlett Packard DeskJet Ink Advantage 4515 e-All-in-One
Технология печати	струйная	Струйная	струйная	струйная
Количество картриджей (цветов)	4 шт. (4 шт.)	5 шт. (5 шт.)	4 шт. (4 шт.)	2 шт. (4 шт.)
Максимальная область печати	216x297 мм	216x297 мм	216x297 мм	216x297 мм
Максимальное разрешение печати	6000x1200 dpi	4800x1200 dpi	5760x1440 dpi	4800x1200 dpi
Скорость печати	11 с/м (ч/б), 6 с/м (цвет)	15 с/м (ч/б), 9,7 с/м (цвет)	8,7 с/м (ч/б), 4,5 с/м (цвет)	8,8 с/м (ч/б), 5,2 с/м (цвет)
Тип сканера	планшетный	планшетный	планшетный	планшетный
Максимальная область сканирования	216x297 мм	216x297 мм	216x297 мм	216x297 мм
Максимальное разрешение сканирования	1200x2400 dpi	1200x2400 dpi	1200x2400 dpi	1200x2400 dpi
Ресурс картриджа	до 2400 стр. (черный), до 1300 страниц (цвет)	до 5565 стр. (черный), до 715 стр. (цвет)	до 470 стр. (черный), до 450 стр. (цвет)	до 360 стр. (черный), до 200 стр. (цвет)
Цена картриджа	500 рублей (черный, цветной)	640 рублей (черный, цветной)	1500 рублей (черный), 1150 рублей (цветной)	520 рублей (черный), 450 рублей (цветной)
Емкость лотка	100 листов	100 листов	100 листов	100 листов
Интерфейс	USB 2.0, Wi-Fi	USB 2.0, Wi-Fi, NFC, SD, MSDUO	USB 2.0, Wi-Fi, SD, MSDUO	USB 2.0, Wi-Fi, SD, MSDUO
Энергопотребление	до 16 Вт	до 12 Вт	до 13 Вт	до 14 Вт
Размеры	52,8x22,9x45,6 см	45,5x15x36,9 см	39x14,5x30 см	44,5x12x33,4 см
Вес	7,1 кг	6,4 кг	4,3 кг	5,6 кг
Цена на ноябрь 2014 года	6500 рублей	5500 рублей	6500 рублей	5000 рублей

Результаты измерений

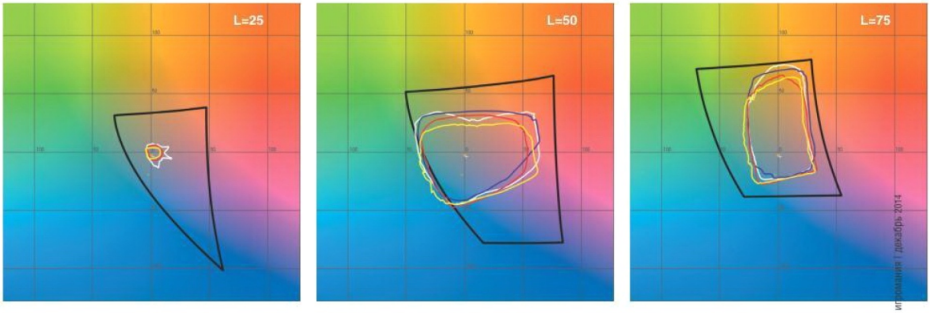
Режим работы	Brother DCP-J105	Canon PIXMA MG6640	Epson Expression Home XP-413	Hewlett Packard DeskJet Ink Advantage 4515 e-All-in-One
Сканирование (секунд на страницу)				
300 dpi (ч/б/цвет)	8,5/13	9,5/16,6	11,6/32	9,2/20,9
600 dpi (ч/б/цвет)	16,7/37,2	20,3/54,7	53,6/106	72/72
Ксерокопирование (секунд на страницу)				
Ч/б (первая/ последующие страницы)	26,5/10,5	10/4,2	10/7,5	16,9/10,1
Цвет (первая/последующие страницы)	43,1/27,2	46,9/40	41/33	40/37
Печать (секунд на страницу)				
Ч/б (первая/последующие страницы)	25/5,5	8/4,4	20/7	27,2/9,5
Цвет	260	123	121	150

В итоге

Кто же в итоге победил? Тут сомнений нет. Первое место заслуженно занял Brother DCP-J105. Да, он слабоват по второстепенным функциям и не показывает рекордных скоростей, но по качеству печати и стоимости чернил — вне конкуренции.

Следом, почти вприпрыжку к Brother, встал HP4515. Дороже в обслуживании, чуть хуже по части печати, но интереснее по возможностям и, в теории, надежнее. Головки у HP4515 сменные, так что можно не переживать за их сохранность.

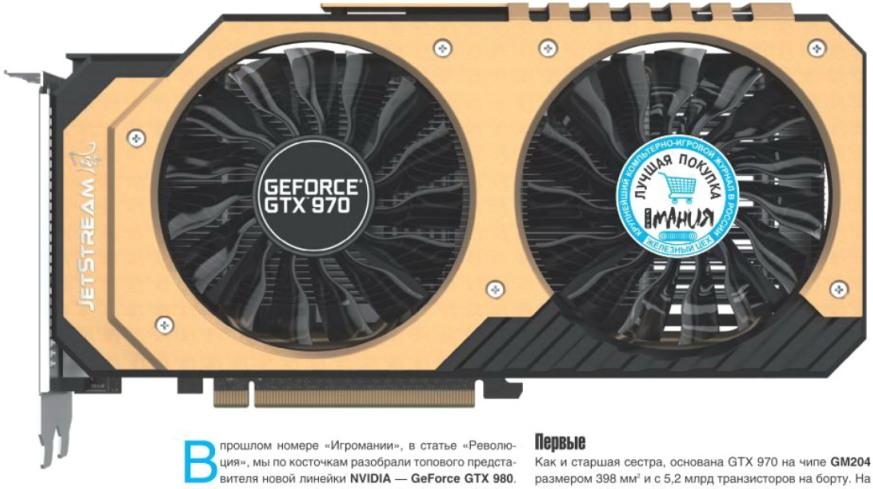
Что же касается Canon — это третье место. Своим более удачливым соперникам он пусть и немного, но все же уступил почти по всем техническим параметрам, а отличился только присутствием NFC, дешевыми чернилами и броским внешним видом. А вот Epson, к сожалению, отправился на последнее место. По стоимости расходников он очень дорог, а со своими прямыми обязанностями справляется на троечку. ● ***Дмитрий Колганов***



Brother DCP-J105 – **белый**, Canon MG6640 — **синий**, Epson XP-413 – **красный**, HP Deskjet 4515 - **желтый**

ВТОРОЙ КРУГ

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX 970



В прошлом номере «Игромании», в статье «Революция», мы по косточкам разобрали топового представителя новой линейки **NVIDIA — GeForce GTX 980**. Тогда же мы вам пообещали рассказать о младшем варианте **Maxwell**. Сказано — сделано, на тестах **GeForce GTX 970**. Заметно более дешевая, но от того не менее интересная видеокарта.

Первые

Как и старшая сестра, основана GTX 970 на чипе **GM204** размером 398 мм² и с 5,2 млрд транзисторов на борту. На входе у него стоит GigaThread Engine 3.0, под которым расположены четыре больших GPC-блока, разбитых на восемь SMM-модулей, содержащих по четыре набора CUDA-ядер. По традиции младшую плату в NVIDIA полу-

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 970	NVIDIA GeForce GTX 980	AMD Radeon R9 290X	NVIDIA GeForce GTX 770	NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	NVIDIA GeForce GTX 780
Ядро	GM204	GM204	Hawaii	GK110	GK110	GK110
Количество транзисторов	5,2 млрд	5,2 млрд	6,2 млрд	3,54 млрд	7,1 млрд	7,1 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	1664 шт.	2048 шт.	2816 шт.	1536 шт.	2880 шт.	2304 шт.
Частота графического ядра	1050-1178 МГц	1126-1216 МГц	до 1000 МГц (по факту – 920-1000 МГц)	1046-1085 МГц	875-928 МГц	1006-1058 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 2 ГБ
Частота памяти	7000 МГц	7000 МГц	5000 МГц	7000 МГц	7000 МГц	7000 МГц
Шина данных	256 бит	256 бит	512 бит	256 бит	384 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	104 шт.	128 шт.	176 шт.	128 шт.	240 шт.	128 шт.
Интерфейс	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0
Энергопотребление	145 Вт	165 Вт	~ 250 Вт	230 Вт	250 Вт	195 Вт
Цена на ноябрь 2014 года	14 990 рублей (16 990 рублей протестированный образец)	23 990 рублей	18 000 рублей	14 000 рублей	23 990 рублей	18 000 рублей

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 970	11 813	**11 153**	10 049	100%
NVIDIA GeForce GTX 980	**13 008**	11 110	**10 694**	**110%**
AMD Radeon R9 290X	10 898	10 907	9383	92%
NVIDIA GeForce GTX 770	7 800	10 613	6953	66%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	11 236	11 175	9732	95%
NVIDIA GeForce GTX 780	9 684	11 125	8576	82%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX 970	56,5	1423	100%
NVIDIA GeForce GTX 980	**63,6**	**1602**	**113%**
AMD Radeon R9 290X	53,8	1354	95%
NVIDIA GeForce GTX 770	37,5	946	66%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	58,4	1470	103%
NVIDIA GeForce GTX 780	50,8	1281	90%

Unigine Valley 1.1

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX 970	58,8	2461	100%
NVIDIA GeForce GTX 980	65,8	2751	112%
AMD Radeon R9 290X	60,7	2539	103%
NVIDIA GeForce GTX 770	46,2	1932	79%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	**66,8**	**2793**	**113%**
NVIDIA GeForce GTX 780	60,4	2527	103%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 970	NVIDIA GeForce GTX 980	AMD Radeon R9 290X	NVIDIA GeForce GTX 770	NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	NVIDIA GeForce GTX 780
Tomb Raider						
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 2x	60,4	**64,6**	59,2	40,8	59,8	50,2
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 4x	47,2	**50,3**	47	30,9	46,6	36,8
%	100%	**107%**	99%	67%	99%	81%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 2x	38,1	**40,2**	38,3	25,6	37,6	31,1
Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 4x	28,9	**31,2**	29,1	18,6	27,9	23,1
%	100%	**107%**	101%	66%	98%	81%
Hitman: Absolution						
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	59,2	67,9	**72,2**	49,2	68,8	59,5
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x	44,1	49,9	**54,9**	33,4	48	43,6
%	100%	114%	**123%**	80%	113%	100%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 4x	38,7	43,6	**52,9**	30,9	46,9	40,7
Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 8x	27,5	31,9	**37,3**	19,9	30,3	26,9
%	100%	114%	**136%**	77%	117%	102%
BioShock Infinite						
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x	150,3	**161,2**	125,1	105,1	145,3	128,2
UltraDX11+DDOF, 1920x1080, AF 16x	117,6	**125,9**	93,8	84,2	119,8	103,4
%	100%	**107%**	82%	71%	99%	86%
UltraDX11, 2560x1440, AF 16x	103,8	**112,4**	86,6	68,1	94,1	86,5
UltraDX11+DDOF, 2560x1440, AF 16x	77,2	**84,1**	60,9	54	77,6	67
%	100%	**109%**	81%	67%	95%	85%
Crysis 3						
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	51,6	**57,5**	48,3	39,7	54,6	47,9
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	41,6	**45,2**	36,8	30,7	43,2	38,3
%	100%	**110%**	91%	76%	105%	92%
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	31,6	**33,9**	31,5	23,6	32,6	28,5
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 8x	24,9	**27,7**	23,7	15,6	25,1	22,4
%	100%	**109%**	98%	69%	102%	90%
Metro: Last Light						
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA	49	**52**	46	34	51	43
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, PhysX	45	**47**	30	30	45	37
%	100%	**106%**	94%	69%	104%	88%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA	30	**32**	29	20	30	26
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, PhysX	29	**29**	20	19	28	24
%	100%	**107%**	97%	67%	100%	87%
Battlefield 4						
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	100,2	**110,3**	92,1	74,9	103,9	90,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	91,5	**100,9**	85,9	69,1	84,2	82,1
%	100%	**110%**	93%	75%	98%	90%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 2x	59,7	**66,1**	62,8	44,6	63,5	54,3
Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	55,3	**61,1**	52,4	39,7	60,2	50,6
%	100%	**111%**	100%	73%	108%	91%
Thief						
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	**89,1**	88	80,2	70,2	85,5	84,4
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA High	75,7	**78,5**	70,6	52,7	75,3	66,7
%	100%	**101%**	92%	75%	98%	92%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x	76,1	**79,4**	70,8	52,6	72,6	62,3
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA High	50,7	**55,5**	48,3	34,2	51,2	43,1
%	100%	**106%**	94%	68%	98%	83%

чили путем блокировки части кристалла. На GTX 970 отключили три SMM, что привело к потере 384 исполнительных модулей и 24 текстурников.

В итоге в GM204 осталось 1664 CUDA и 104 TMU. Вниз ушли и частотные характеристики: вместо базовых 1126 и разгонных 1216 МГц камень теперь работает на 1050 и 1178 МГц соответственно. А вот блок вывода на GTX 970 сохранился в первозданном виде — 64 движка растеризации и четыре контроллера памяти, обслуживающих 4 ГБ GDDR5. Естественно, благодаря сокращениям энергопотребление GM204 заметно упало. Если в GTX 980 он брал из розетки 165 Вт, то на GTX 970 аппетит ограничивается 145 Вт. Для сравнения: прямые конкуренты, GTX 780 и GTX 770, просят по 250 и 230 Вт.

По наследству GTX 970 достались и все технологии старшей сестры. Причем не только стандартные автоматические разгоны, 3D Vision Surround и набор утилит GeForce Experience, но и новые Voxel Global Illumination, Delta Color Compression, MFAA 4x и поддержка будущего DirectX 12.

Наяву

С реальными образцами новинки в NVIDIA поступили мудро. Если GTX 980 изменять запретили, то с GTX 970 партнерам разрешили делать все, что захочется, и они не остались в долгу. Купить GTX 970 с референсным охлаждением и стандартными частотами — это надо постараться. Почти все версии платы поставляются с фирменными кулерами и, как показала практика, некислым заводским разгоном. Так, например, базовая частота кристалла у нашей **Palit GTX 970 JetStream** равнялась 1152 МГц, а под GPU Boost 2.0 стремилась к 1304 МГц!

Интересно и исполнение платы. Собрали ее на коротком куске текстолита, всего 17 см, но оснастили полноразмерной системой охлаждения на 27 см. Состоит она из мощного алюминиевого радиатора с тремя медными теплопроводными трубками и пары здоровых вертушек, работающих по необычной схеме. Вентиляторы крутятся только под нагрузкой, а во время простоя останавливаются. Отсюда пониженный уровень шума без ущерба охлаждению.

По составу же видеопортов версия Palit недалеко ушла от референсной GTX 980 — по одному DVI с mini-HDMI и три полноразмерных DisplayPort. Тот же расклад и с питанием: две 6-pin вилки PCIe.

Условия

Для тестирования мы взяли тот же стенд, что и для GTX 980. Материнская плата **MSI Z87-GD65 Gaming**, процессор **Intel Core i7-4770K**, две планки оперативной памяти

Соотношение цена/производительность

Видеокарта	Производительность (1920x1080), без учета PhysX	Производительность (2560x1440), без учета PhysX	Производительность (синтетика)	Общая производительность	Цена
NVIDIA GeForce GTX 970	100%	100%	100%	100%	100%
NVIDIA GeForce GTX 980	108%	109%	100%	106%	141%
AMD Radeon R9 290X	96%	101%	97%	98%	106%
NVIDIA GeForce GTX 770	73%	70%	70%	71%	82%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	102%	102%	104%	103%	141%
NVIDIA GeForce GTX 780	90%	88%	92%	90%	106%

Тестовый стенд

Процессор	Intel Core i7-4770K
Охлаждение	Cooler Master V6
Материнская плата	MSI Z87-GD65 Gaming
Память	2x 4 ГБ DDR3 Kingston HyperX Fury
Накопители	Plextor M6S, Kingston HyperX
Блок питания	Hiper K900
Дополнительно	Windows 7 Pro 64-bit
Драйверы NVIDIA	340.52; 344.07 (GTX 980, GTX 970)
Драйверы AMD	Catalyst 14.4

Kingston HyperX Fury по 4 ГБ каждая и пара SSD на 128 ГБ. Один, **Plextor M6S**, обслуживал **Windows 7 64-bit**, а второй, **Kingston HyperX**, отвечал за все наши тестовые программы. В список последних вошли **3DMark**, **Unigine Heaven 4.0**, **Unigine Valley 1.1**, **Tomb Raider**, **BioShock Infinite**, **Metro: Last Light**, **Crysis 3**, **Battlefield 4**, **Hitman: Absolution** и **Thief**.

С учетом, что официальный ценник на GTX 970 составил 14 990 рублей, а в реальности стоимость платы на момент тестирования колебалась в районе 16 000 рублей, список конкурентов мы оставили таким же, как и для GTX 980. Единственное, дорогой GTX TITAN заменили прямым предшественником новинки — GTX 770. Последняя год назад поступила в продажу с той же входной ценой, и от этого сравнение с ней оказалось особенно интересным.

При столкновении двух поколений выяснилось — производительность на рубль в GTX 970 выросла на 30%, и особенно хорошо это заметно на высоких разрешениях. Если GTX 770 в 2K заставляла активно прибирать настройки, то ее преемница позволяет выкручивать все на максимум.

Интересен младший Maxwell и в сравнении с другими платами. К примеру, при близкой стоимости он чуть мощнее и Radeon R9 290X, и GeForce GTX 780. Плюс к этому чип очень близок по производительности к значительно более дорогим GTX 980 и GTX 780 Ti.

●●●

Конечно, в референсном варианте GTX 970 будет смотреться не столь эффектно, в данном тесте огромную роль сыграл разгон от Palit, — но ведь никто не заставляет брать стандартные образцы. Доплата за лишние герцы невелика (в нашем случае около 2000 рублей), но, как ни странно, именно она превращает младший Maxwell в «Лучшую покупку» на сегодняшний день. ● ***Дмитрий Колганов***

МОРСКОЙ БАСИСТ

Тестирование игровой гарнитуры Razer Kraken 7.1 Chroma

Любой, кто хоть раз играл в **Battlefield 4** в окружении выкрученной на полную катушку 5,1-акустики, знает, что виртуальная война в компании пяти колонок и сабвуфера пусть и не добавляет фрагов, но приносит нереальное количество удовольствия. К сожалению, ни наши квартиры, ни соседи к таким развлечениям не приспособлены. У первых, как правило, беда с площадью и планировкой, а у вторых при появлении за стенкой мощного суррауанда либо резко рождаются дети, либо обнаруживаются не совместимые с вашими колонками болезни. В общем, крутой звук — штука хлопотная, скандальная и, как показывает практика, трудно осуществимая. Что делать? Идти на компромисс и брать наушники, тем более в продаже полно моделей с поддержкой «звука вокруг». Об одной из них мы сегодня расскажем — на тестах **Razer Kraken 7.1 Chroma**.

Мода

Поставляется модель в крупной коробке и сопровождается парой фирменных наклеек и тоненькой инструкцией. Сами наушники собраны из обычного матового пластика и похвалиться могут разве что металлическими сеточками на чашечках да кожзамом на амбушюрах и оголовье.

Зато степеней свободы у Kraken полно. Чашечки крутятся по всем осям, оголовье отлично гнется, а длины дуг, как нам кажется, хватит, чтобы в День всех святых насадить гарнитуру на некислых размеров тыкву. При этом, что приятно, наушники действительно хорошо держатся и грамотно распределяют вес. Придраться можно только к амбушюрам. Они круглые и конкретно для наших ушей оказались мелковаты (диаметр всего 5,5 см). На звукоизоляцию это не повлияло, а вот сдавленные мочки где-то раз в полтора-два часа просили пощады и пятиминутного отдыха.

Персональное

С компьютером и PlayStation 4 гарнитура общается по USB-кабелю, а для полноценной работы с ПК требует установки универсальной утилиты **Razer Synapse 2.0**. При первом запуске она сразу предлагает разобраться с главной особенностью модели — виртуальным звуком вокруг.

Оформлен процесс красиво. Сначала на экране показывают, откуда пойдет звук, затем просят закрыть глаза, прислушаться и при помощи стрелок на клавиатуре так отрегулировать положение источника, чтобы оно совпало с увиденным на картинке. Работает на сто процентов и с ходу настраивает на нужный лад.

Хороши и остальные настройки. Во вкладке «Аудио» разрешается усилить басы, ограничить уровень громких звуков, выделить голос и сделать потише своего собеседника по чату. В наборе для микрофонов позволяется отрегулировать громкость своего вокала, чувствительность приемника, а также включить шумодав. Есть здесь и чисто косметическая опция: можно выбрать цвет подсветки логотипов, расположенных на чашечках наушников.

Звук

Впрочем, самой полезной опцией в Synapse 2.0 для многих станет эквалайзер, ведь звучат Kraken 7.1 весьма своеобразно. Основной упор они делают на низкие частоты и наглухо забывают о том, что в дорожке есть еще и другие диапазоны. В музыке, если это не транс или техно, такой расклад весьма спорен: там, где на переднем плане должны оказаться гитара или вокал, преимущество всегда получает бас-гитарист.

А вот в играх и фильмах подход вполне оправдан. Басы Kraken 7.1 воспроизводят убедительно, и в том же Battlefield 4 воспринимаются они гармонично. Не подводит и заявленное позиционирование источников. Определить на слух, в какой стороне началась пальба или откуда заходит танк, вообще не проблема.

Понравился нам и микрофон. Он крепится на длинной подвижной дуге, которую по ненадобности можно убрать в левый динамик. В плюс эргономике запишем еще управление. Когда в адрес товарища по игре хочется сказать нечто нелицеприятное, можно прервать передачу голоса, нажав кнопку на самом микрофоне. О том, что передача сигнала прекратилась, подскажет погасшая белая лампочка на дужке.

●●●

Резюмируя, Kraken 7.1 Chroma сложно назвать идеальными наушниками, но со своей основной задачей — обеспечить в играх достоверный объемный звук — они справляются. С учетом, что ни к дизайну, ни к удобству посадки особых претензий нет, кандидат на покупку у Razer получился достойный. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Цвет:** черный
- **Материалы:** пластик
- **Тип наушников:** закрытые
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц (наушники), 100 — 12 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 110 дБ (наушники), -40 дБ (микрофон)
- **Соединение:** USB
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Дополнительно:** настраиваемая подсветка
- **Комплектация:** наклейки, инструкция
- **Вес:** 340 г
- **Цена на ноябрь 2014 года:** 6190 рублей

ПЛЮСЫ

- хороший дизайн
- мощные басы
- программа настройки

МИНУСЫ

- небольшие амбушюры

МЕЧТА Z

Тестирование игрового компьютера Hyper Cosmos Z

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-5960X (Haswell-E, Socket LGA2011-v3, 8 ядер, 3—3,5 ГГц, L3-кэш 20 МБ)
- **Материнская плата:** ASUS Rampage V Extreme (EATX, Intel X99 Express, Socket LGA2011-v3, 8x DDR4-2133/ 3300 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe 3.0 x16, PCI 2.0 x16, PCIe 2.0 x1, 8x SATA Rev. 3, M.2, 2x eSATA, RAID 0, 1, 5, 10: PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, Wi-Fi, S/PDIF-out, аудио)
- **Память:** 8x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport
- **Видеокарта:** 2x NVIDIA GTX TITAN Z (GeForce GTX TITAN Z, 705-876/7000 МГц, 12 ГБ, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)
- **Твердотельные накопители:** 2x 1 ТБ Samsung 840 EVO (чтение — 530 МБ/с, запись — 510 МБ/с)
- **Жесткий диск:** 2x 4 ТБ Western Digital Caviar Black WD4001FAEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)
- **Оптический привод:** ASUS BW-16D1HT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
- **Блок питания:** 1600 Вт EVGA SuperNOVA 1600 G
- **Корпус:** Cooler Master Cosmos 2 (2x USB 3.0, 4x USB 2.0, аудио)
- **Дополнительно:** Windows 8.1 Pro 64-bit, Microsoft Office Home & Student 2013, Kaspersky Internet Security 2014
- **Цена на ноябрь 2014 года:** 556 400 рублей

Есть такая категория компьютеров, «мечта» называется. Это когда берешь много денег, покупаешь самое дорогое железо и с чувством, с толком, с расстановкой собираешь его в красивый корпус. Вот именно с подобной системой нам удалось пообщаться в компании **HyperPC**, уместившей в шикарном Cooler Master Cosmos 2 все самое быстрое и мощное на сегодняшний день оборудование.

Первые впечатления

В основу конфигурации легла материнка **ASUS Rampage V Extreme**, пожалуй, самый продвинутый представитель только вышедшего чипсета **Intel X99** (подробный материал по которому в скором времени появится на наших страницах). Главное отличие и преимущество Rampage заключается в необычном строении сокета LGA2011-v3 — он получил несколько дополнительных контактов, обеспечивших камню более стабильное питание. Выделяется плата также набором портов: четыре PCIe 3.0 x16, поддерживающих схему x16+x8+x8+x8, по одному PCIe 2.0 x16 и PCIe x1, восемь SATA Rev. 3, столько же слотов под DDR4 и новенький M.2 для SSD.

Что касается программных и аппаратных способностей, то их здесь вообще не счесть. Тут и продвинутая звуковая подсистема с виртуальным сурраундом и усилителем наушников, и аудиорадар **Sonic Radar**, и распределитель интернет-трафика **Game First 3**, и даже возможность писать макросы под любые клавиатуры. В общем, упакована материнка по самое не балуй.

Аналогично с остальным. Венчает систему самый мощный на сегодня десктопный кристалл — **Intel Core i7-5960X Extreme Edition** с архитектурой **Haswell-E**. Это первый в истории Intel «домашний» камень сразу с восемью ядрами и поддержкой аж 16 потоков. Производительность? В играх — на уровне последних Core i7-4000 под X97, а вот в тяжелых программах — на 20-30% выше, чем у предыдущего шестиядерного поколения.

Естественно, дело тут не только в дополнительных ядрах, свой вклад в прибавку сделал и новый контроллер памяти, научившийся работать с DDR4. В Cosmos Z стоят восемь 8 ГБ планок **Crucial Ballistix Sport** частотой 2400 МГц и напряжением всего 1,2 В.

Еще один интересный ход со стороны HyperPC — дисковая подсистема. Под операционку, **Windows 8.1 64-bit Pro**, выделена пара твердотельников, и не какая-то там мелочь по 250 ГБ, а здоровые **Samsung 840 EVO** по 1 ТБ каждый. Номинальная скорость у них невысокая — 530 МБ/с на чтение и 510 МБ/с на запись, — но при помощи организованного в системе RAID-массива общая производительность переваливает за 1 ГБ/с. С учетом, что суммарный объем при этом равен почти 2 ТБ, это отличный вариант для игр и рабочих программ с их ворохом тяжеленных файлов. А вот для фильмов и фотографий в Cosmos Z стоит пара классических HDD от **Western Digital**, объединенных в массив на 8 ТБ.

Венец

Ну и самое главное для игрового компьютера — видеокарты, пара **GeForce GTX TITAN Z**. Каждая стоит 130 000 рублей! Такие деньги просят за две GTX TITAN Black, расположенные на одной плате. Сразу скажем, в одиночку TITAN Z не так чтобы особо уверенно обыгрывает вдвое более дешевый AMD Radeon R9 295X2, но тандем из этих плат демонстрирует чудовищную производительность. Четырем полноценным GK110 с 11 520 CUDA-ядрами при поддержке 24 ГБ GDDR5 по зубам любая нагрузка.

На 2K-мониторе просадить компьютер ниже 60 fps удалось лишь Metro: Last Light с включенным PhysX. Все остальные наши тестовые проекты стабильно выдавали больше 60 кадров в секунду — отличный результат.

Оформление

Оформление железному монстру HyperPC подобрала соответствующее — огромный Super Full Tower-корпус **Cooler Master Cosmos 2**. Сделан он почти целиком из алюминия и на фоне конкурентов выделяется мощными полозьями сверху и снизу. Первые здесь нужны для переноски (если хватит сил), а вторые служат в качестве подставки, открывающей блоку питания доступ к свежему воздуху.

Примечательны в Cosmos 2 и панели. Боковые висят на петлях и раскрываются наподобие огромных крыльев, раз в десять увеличивая толщину корпуса. Лицевая идет со сдвижной крышкой, закрывающей весь блок 5,25-дюймовых отсеков. А верхняя оснащена еще одной «ездящей» плоскостью, скрывающей все кнопки.

Что касается управления, то наряду с «включить» и «перезагрузить» у Cosmos 2 есть клавиши, регулирующие скорость вращения вентиляторов и работу подсветки. Подсоединена к ним, правда, только одна из восьми установленных в компьютере вертушек. Остальные же подвешены на реобас **ASUS ROG Front Base** с большим экраном и внушительной поворотной ручкой. Кроме умения отображать температуру и влиять на скорость «карлсонов», панель обучена еще нескольким интересным вещам. Во-первых, она выводит текущее время. Во-вторых, показывает POST-коды, что невероятно удобно при отслеживании каких-либо проблем. В-третьих, с ее помощью можно управлять системной громкостью. В-четвертых, у нее есть постоянно работающий порт USB повышенной мощности — отличный вариант для зарядки планшетов и телефонов.

Впрочем, последние можно подключать и к панели расширения на самом корпусе. Сверху стоят два USB 3.0, четыре USB 2.0 и один eSATA. Набор хороший и прекрасно дополняет возможности материнской платы: PS/2, десять USB 3.0, два USB 2.0 и LAN.

●●●

Естественно, стоит такой набор соответствующе — 556 400 рублей. Самому собирать дешевле, но тут роль играет и трехлетняя гарантия от HyperPC, с выездом специалиста на дом, и настроенная система, и даже набор софта, включающий антивирус и офисный пакет Microsoft. Одним словом, мечта. ● ***Дмитрий Колганов***

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Graphics	Physics	Score
31 860	15 768	21 321

Unigine Heaven Benchmark 4.0 (1920x1080)

FPS	Scores
101,9	2567

Unigine Valley 1.1 (1920x1080)

FPS	Scores
75,7	3167

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1920x1080	2560x1440
Tomb Raider		
Max, AF 16x, SSAA 2x	152,8	99,7
Max, AF 16x, SSAA 4x	118,2	74,7
Crysis 3		
Max, AF 16x, MSAA 4x	109,7	75,4
Max, AF 16x, MSAA 8x	95,8	60,8
Battlefield 4		
Ultra, AF 16x, MSAA 2x	195,2	116,1
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	179,8	63,2
Hitman: Absolution		
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	84,9	84,8
Ultra, AF 16x, MSAA 8x	84,4	79,1
Metro: Last Light		
Max, SSAA	61	51
Max, SSAA, PhysX	59	41
BioShock Infinite		
Ultra, AF 16x	131,5	129,6
Ultra+DDOF, AF 16x	121,5	99,4

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Похоже, в этом году мы вели себя плохо и новогодние распродажи нас не спасут: цены в рублях растут слишком быстро. Впрочем, если вы смотрите в сторону топового железа, то самое время его брать. Ту же **NVIDIA GeForce Titan Z** на просторах интернета можно найти со скидкой аж в 40%. С более доступными платами, правда, все не так радужно.

Основные изменения этого месяца

- Лимит «Дешево и сердито» вновь требует жертв. Приговор для **AMD** — процессор **FX-4300**, для **Intel** — **Pentium Dual-Core G3258**.
- Материнская плата **MSI 760GA-P43**, несмотря на приличный возраст, до сих пор интересна и ценой, и функционалом. Конечно, у нее все не так круто, как у чипсетов AMD «девятой» серии, но на сэкономленные деньги в «Дешево и сердито» нам удалось поставить 8 ГБ оперативной памяти, а это куда важнее нескольких бонусных портов.
- А вот **ASRock H97 Pro4** из раздела «Смерть тормозам», наоборот, построена на свежем наборе микросхем **Intel H97**. Доплата за него небольшая, а бонус приличный — в следующем году можно будет перейти на **Intel Broadwell**.
- Видеокарта **ASUS R7265-DC2-2GD5** на базе **AMD Radeon R7 265** проигрывает **R9 270** считанные кадры в секунду, зато без проблем укладывается в бюджет конфигурации «Смерть тормозам».
- Остужать горячую голову «Тебя я видел во сне» доверим системе водяного охлаждения **Corsair CWCH110**. Неоспоримое достоинство данного решения — возможность установки модулей памяти с высокими радиаторами.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3-3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	45 900
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	6150
Материнская плата: ASUS X99-DELUXE (ATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-1333/3200 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, 2x USB 2.0, 10x USB 3.0, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	18 900
Память: 8x 4 ГБ DDR4-2666 МГц Corsair DOMINATOR PLATINUM CMD16GX4M4A2666C16	40 100
Видеокарты: 3x ASUS GTX980-4GD5 (NVIDIA GeForce GTX 980, 1127-1216/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	79 500
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3800 I3RSK41ET350-0800 (SATA Rev. 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	53 550
Жесткие диски: 2x 6 ТБ WD Red WD60EFRX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) в режиме RAID 1	28 720
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3500
Корпус: Cooler Master Cosmos 2 RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	21 000
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold 1475W (1475 Вт, ATX, 140 мм, 24+4-pin, 4+4-pin, 15x SATA, 4x MOLEX, FDD, 6x 6+2-pin, 2x 8-pin)	13 550
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводная, подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9400
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8300
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	28 100
Мониторы: 3x BenQ XL2720ZE (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, USB-хаб, аудиовыход, NVIDIA 3D Vision 2)	55 920
Со всеми наворотами:	**412 590**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6850
Кулер: Zalman CNPS10X Optima (алюминий + медь, 120 мм, 1000-1700 об/мин, 28 дБ)	1200
Материнская плата: Gigabyte GA-990XA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4550
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE4G3D1869DE1TX0CEU	3980
Видеокарта: PowerColor AXR9 285 2GBD5-TDHE (AMD Radeon R9 285, 945/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	10 600
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2420
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	650
Корпус: Xigmatek Asgard 382 (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2200
Блок питания: HIPER M650n (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3150
Системный блок:	**35 600**
Мышь: Razer Krait 2013 (6400 dpi, лазерная, проводная)	2800
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510S (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	4950
Колонки: Microlab FC360 (5.1, 100 Вт, 70 дБ, 30-20 000 Гц, пульт ДУ)	7200
Монитор: ASUS VN279Q (WLED, A-MVA, 27 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), HDMI, DisplayPort, MHL, 2x 2 Вт)	13 450
Системный блок и периферия:	**64 000**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE4G3D1869DE1TX0CEU	3980
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5300
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6970
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	4050
Со всеми наворотами:	**84 300**

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i5-4440 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,1 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7800
Кулер: Zalman CNPS10X Optima (алюминий + медь, 120 мм, 1000-1700 об/мин, 28 дБ)	1200
Материнская плата: MSI Z97 GUARD-PRO (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3300 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, DisplayPort, аудио)	4450
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	3400
Видеокарта: PowerColor AXR9 285 2GBD5-TDHE (AMD Radeon R9 285, 945/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	10 600
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2420
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	650
Корпус: Xigmatek Asgard 382 (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2200
Блок питания: HIPER M650n (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3150
Системный блок:	**35 870**
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, проводная)	2900
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 основных + 17 дополнительных клавиш, подсветка)	3400
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	9150
Монитор: ASUS VG278HE (WLED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	17 050
Системный блок и периферия:	**68 370**
Замена ЦП: Intel Core i5-4690K (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2400
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5300
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6970
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	4050
Со всеми наворотами:	**87 090**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-4300 (Vishera, 2(4) ядра Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 4 МБ)	3200
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER PRO (ал. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	450
Материнская плата: MSI 760GA-P43 (ATX, Socket AM3+, AMD 760G/SB710, 4x DDR3-1066/2133 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), аудио)	2550
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	3400
Видеокарта: ASUS R7250X-2GD5 (AMD Radeon R7 250X, 1020/4600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4600
Жесткий диск: 500 ГБ WD Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2150
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	650
Корпус: AeroCool V2X BLACK (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1550
Блок питания: Gigabyte GZ-EBS50N-C3 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	1550
Системный блок:	**20 100**
Мышь: A4Tech Bloody V8 (200-3200 dpi, проводная)	990
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 основных + 7 дополнительных клавиш)	1100
Колонки: SVEN SPS-702 (2.0, 2x 20 Вт, 40-22 000 Гц)	1990
Монитор: BenQ GL2460HM (LED, TN+film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	6770
Системный блок и периферия:	**30 950**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1600
Замена видеокарты: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	1700
SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V55 SP120GBSS3V55S25 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	2760
Звуковая карта: ASUS Xonar DSX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**39 460**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Pentium Dual-Core G3258 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3100
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER PRO (ал. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	450
Материнская плата: ASRock B85 PRO4 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3000
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	3400
Видеокарта: ASUS R7250X-2GD5 (AMD Radeon R7 250X, 1020/4600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4600
Жесткий диск: 500 ГБ WD Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2150
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	650
Корпус: AeroCool V2X BLACK (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1550
Блок питания: Gigabyte GZ-EBS50N-C3 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	1550
Системный блок:	**20 450**
Мышь: Logitech G400S (4000 dpi, проводная)	1400
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	650
Колонки: JetBalance JB-454 (2.1, 45 Вт, 65 дБ, 30-20 000 Гц)	2070
Монитор: ASUS VS239HV (WLED, IPS, 23 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI)	8400
Системный блок и периферия:	**32 970**
Замена ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1550
Замена видеокарты: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	1700
SSD: 120 ГБ Samsung 840 EVO MZ-7TE120BW (SATA Rev. 3, запись — 410 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	3600
Звуковая карта: ASUS Xonar DSX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**42 270**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, 3(6) ядра Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4800
Кулер: Deepcool GAMMAXX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	800
Материнская плата: MSI 970A-G46 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF, аудио)	3100
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	3920
Видеокарта: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	6300
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2420
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	650
Корпус: Thermaltake Versa H22 CA-1B3-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1850
Блок питания: AeroCool VP-550 (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	**25 940**
Мышь: A4Tech Bloody V5ma Metal (100-3200 dpi, проводная)	1100
Клавиатура: Logitech G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш)	1900
Колонки: SVEN Stream Light (2.0, 2x 30 Вт, 45-27 000 Гц)	4250
Монитор: BenQ GL2760H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	9400
Системный блок и периферия:	**42 590**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2050
Замена видеокарты: PowerColor AXR9 285 2GBD5-TDHE (AMD Radeon R9 285, 945/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4300
SSD: 240 ГБ Silicon Power Velox V55 SP240GBSS3V55S25 (SATA Rev. 3, зап. — 480 МБ/с, чт. — 556 МБ/с)	4730
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 112 дБ/112 дБ, 7.1)	3200
Со всеми наворотами:	**58 870**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-4130 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4650
Кулер: Deepcool GAMMAXX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	800
Материнская плата: ASRock H97 Pro4 (ATX, Socket LGA1150, Intel H97, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3700
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	3400
Видеокарта: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	6300
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2420
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	650
Корпус: Thermaltake Versa H22 CA-1B3-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1850
Блок питания: AeroCool VP-550 (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	**25 870**
Мышь: Logitech G500S (8200 dpi, проводная)	1900
Клавиатура: Genius GX Gaming Manticore (проводная, 128 осн. + 14 доп. клавиш, USB-каб, подсветка)	2500
Колонки: Microlab FC 330 (2.1, 56 Вт, 80 дБ, 35-20 000 Гц)	3450
Монитор: Philips 274E5QDAB (WLED, AH-IPS, 27 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, MHL, 2x 6 Вт)	10 550
Системный блок и периферия:	**44 270**
Замена ЦП: Intel Core i5-4670K (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,4-3,8 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	4000
Замена видеокарты: PowerColor AXR9 285 2GBD5-TDHE (AMD Radeon R9 285, 945/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4300
SSD: 250 ГБ Samsung 840 EVO MZ-7TE250BW (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 540 МБ/с)	4450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 112 дБ/112 дБ, 7.1)	3200
Со всеми наворотами:	**60 220**

ТЕСТ №12

ДЕКАБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Одна из первых в мире видеоигр под названием OXO вышла в …

А. 1952
Б. 1947
В. 1969
Г. 1983
Д. 1950

❷ Действие Sunset Overdrive разворачивается в …

А. 2014
Б. 2017
В. 2023
Г. 2027
Д. 2029

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Помимо вида от первого лица, ста новых песен и улучшенной графики в GTA V для консолей нового поколения разработчики решили добавить два новых города.

А. Да, они действительно это сделали
Б. Вы с ума сошли?

❹ В качестве юбилейного переиздания San Andreas на Xbox 360 выпустили версию для Android.

А. Все верно.
Б. Нет, не может быть такого!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — The bird is such a unique animal. It can spend its entire life locked up in a cage and yet, still keep on singing away.

(— Птицы — уникальные создания. Они могут всю жизнь прожить в клетке, и все равно будут продолжать петь.)

А. Heavy Rain
Б. Dragon Age: Origins
В. Fahrenheit
Г. Dreamfall: The Longest Journey
Д. Syberia

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Need for Speed: Rivals
Б. Grid 2
В. Forza Horizon 2
Г. Driveclub
Д. Gran Turismo 6

❼ У Гендальфа из «Властелин Колец» было много имен. Из нижеперечисленных ему принадлежало…

А. Курумо
Б. Алатар
В. Айвендил
Г. Палландо
Д. Олорин

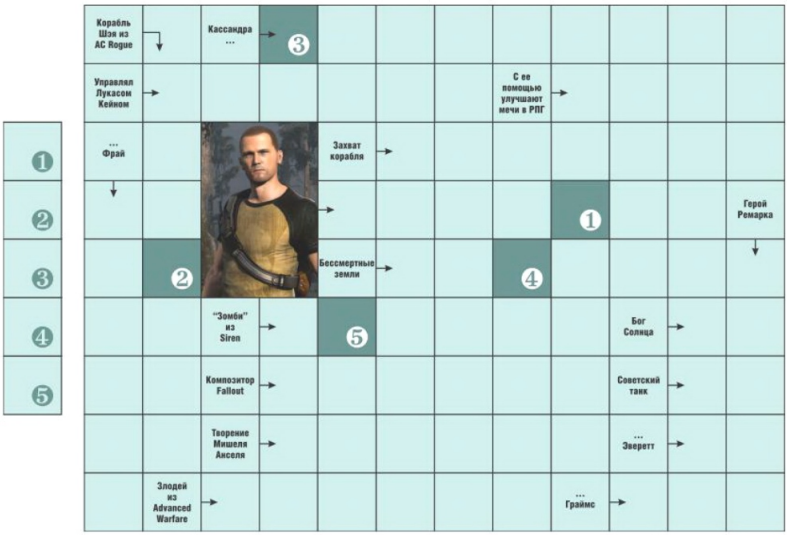
Смарфтон
BQ Sydney
с четырехъядерным процессором
MediaTek MTK6582
и IPS-экраном 5"
(www.bq-mobile.com)

НАШ ПРИЗ

СКАНВОРД №12

ДЕКАБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



НАШ ПРИЗ

Регулируемая
ИГРОВАЯ МЫШЬ
со встроенным процессором
COUGAR 700M,
созданная для профессиональных геймеров
(www.cougar-world.com)

ВИДЕОПАМЯТЬ №12 ДЕКАБРЬ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play, навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик, угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы.
Внимание! Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.

Игровая мышь
G602
со сроком работы батареек до 250 часов,
безукоризненной точностью датчика Delta Zero,
высокопрочными основными переключателями
и программируемыми элементами
(www.gaming.logitech.com)

НАШ ПРИЗ

Издатель Ubisoft Разработчик Ubisoft Sofia

Издатель/разработчик Valve

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №10/2014

ТЕСТ

Правильные ответы

1. В (для The Sims 3 вышло 11 крупных дополнений)
2. А (события Far Cry 4 развернулись в стране под названием Кират)
3. Б (Линдсей Лохан не выигрывала судов у Rockstar)
4. Б (Ubisoft не намерена прекращать ежегодный выпуск Assassin's Creed)
5. В (цитата была взята из игры Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords)
6. Г (на скриншоте была изображена игра inFamous: First Light)
7. А (Компания Nintendo была основана в 1889-м году)

Победитель

Егор Яковенко (Геленджик)

Игровая мышь **Oklick 755G HAZARD** *с 8 кнопками, подсветкой* оптическим сенсором высокого разрешения и очень эргономичным дизайном *(www.oklick.ru)*

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Брайан, Данте, ас, Элпис, Арно, код, Икар, гарда, Алистер, Айден, Ян, Райт, Азари. По вертикали: Эдмонтон, Аид, Мейсон, Аватар, Карт, Байт, Арни. Ключевое слово: **Карма.**

Победитель

Екатерина Новикова (Нижний Новгород)

Наушники Oklick **TM-611MV Soul** *с хорошим звучанием во всем частотном диапазоне (20 Гц — 20 кГц)* и ярким, немного «брутальным» дизайном *(www.oklick.ru)*

ВИДЕОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

1. Risen 3: Titan Lords
2. Hohokum
3. Demon's Souls
4. SW. Jedi Knight 2: Jedi Outcast
5. Syberia
6. Tomb Raider: Anniversary
7. Road Not Taken
8. Enemy Front
9. Silent Hill 4: The Room
10. Tales of Xillia

Победитель

Оспищева Светлана (Николаев)

Планшет **BQ-1050G** с экраном диагональю 10,1" *двухъядерным процессором с архитектурой Cortex-A7 (www.bq-mobile.com)*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Видеопамять»: названия игр.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **VIDEOMEMORY@IGROMANIA.RU** для «Видеопамяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, **«Тест X. Месяц»**). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #videos для «Видеопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до **04.01.2014**. Итоги будут подведены в январьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

НЕНАВИСТЬ И ЖЕСТОКОСТЬ

Ян Кузовлев

Польские разработчики одиозной игры **Hatred** показывают ролик. Там мужчина с длинными грязными волосами категорично размышляет о судьбах человечества, а потом, видимо, идет кровью переписывать книгу Мишеля Уэльбека «Расширение пространства борьбы». Иначе говоря, вместо самокопания и онанизма нас ждет чистый гнев и ультранасилие — главный герой выходит из дома, чтобы убивать.

На экране разворачивается, натурально, **Postal**: в тихом американском пригороде слышны ритмичные выстрелы и леденящие душу крики. Персонаж косплеит жизнерадостных кретинов из мультфильма «Металлопокалипсис» и насаживает людей лицом на нож. За исключением парочки вооруженных патрульных никто и не пытается помешать нарушителю — лиса попала в курятник.

Когда творческого директора студии Ярослава Зелински спрашивают, зачем нужно расстреливать паникующих женщин в макияже и мужчин в пуховиках, он отвечает, что игры стали слишком милыми и политически корректными. В них человеку приходится себя вести лицемерно и в чем-то себя ограничивать.

Кажется, Ярослав найдет свою аудиторию. Именно по этой логике некоторые странные люди приходили в ярость от того, что в **Fallout 3** нельзя было убивать детей.

Общество стало реактивным и все чаще критикует игры за отсутствие инклюзивности, за объективацию женских персонажей и по любому другому удобному поводу. В одном из случаев из-за угрозы скандала художнику **Divinity: Original Sin** пришлось перерисовать заглавный арт и переодеть героиню в более скромную броню. Ключевую сцену в **Modern Warfare 2** — «Ни слова по-русски», где террористы отменяют авиарейс, расстреливая людей в терминале, приняли с отвращением. Где та грань между одобрением и остракизмом?

В одном из интервью Ярослав Зелински сетует на «потерю искры, что была в **Doom**, **Kingpin** или Postal». Он наверняка имеет в виду то чувство вседозволенности, когда игры ощущались чем-то запретным и притягательным, подобно кассетам с рок-музыкой.

Совсем непонятно, как эту искру зажжет бестолковая Hatred, но факт остается фактом: ты уже не сможешь сделать мрачную, жестокую и полную безысходности игру про чертей и сатану (если ты, конечно, не Эдмонд Макмиллан). Обязательно найдется тот, кто будет недоволен и устроит травлю или общественную кампанию. Игры стали слишком беззубыми и стерильными по отношению к игроку.

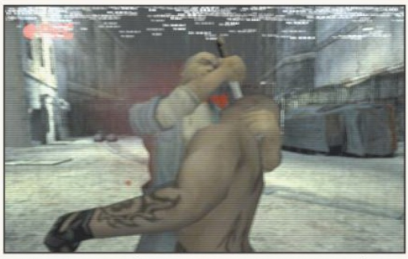
Ярослав выступает против этих ограничений, и тут его не вышедшая игра автоматически попадает в разряд странных перформансов, она несет в себе сообщение, которое направлено во внешний мир. Все остальное вроде геймплейных механик и выдающегося сценария смещается на второй план. Hatred даже не нужно выпускать — она уже одним роликом начала в обществе обсуждения и вызвала резонанс. Нужна ли игра, где ты убиваешь людей просто так?

Нужна хотя бы потому, что мы должны оглянуться. В Hatred показывают немотивированное насилие — уже один этот факт заставляет некоторых людей хвататься за сердце. Но что, если посмотреть на другие, «политически корректные» игры? За шесть часов в **Advanced Warfare** ты убиваешь больше полсотни солдат и у тебя почти всегда есть мотивация для убийства: война, месть, самозащита. В наиболее садистских историях безудержное насилие применяется как ответная или профилактическая мера. В **Manhunt** мы в стрессовых условиях ковыряемся осколком стекла в каких-то моральных уродах. В **Far Cry 3** Джейсон Броди с упоением расстреливает людей под «Полет валькирий» Рихарда Вагнера — трансформация из напуганной жертвы в расчетливого охотника почти подошла к концу. Словом, нам есть за что изобретательно убивать людей, поэтому такая жестокость «не считается».

На контрасте срабатывает **Grand Theft Auto**, где без всяких причин можно пуститься во все тяжкие и ломать прохожим черепа клюшками для гольфа и фаллоимитаторами. Идейное отличие только в том, что в GTA ты творишь аморальные поступки в отношении беззащитных людей самостоятельно, а в Hatred тебе навязывают деструктивные действия. Это такой плохой пример, на фоне которого становится заметно, что жестокость в других играх в какой-то степени оправданна, но все равно отвратительна по идеологической причине — мол, давайте продолжим отрывать головы, но будем этичными.

Раз так, то наверняка нужно перестать воспринимать видеоигровую жестокость всерьез и не заниматься морализаторством: ну да, убивают в играх людей по-разному, не стоит из-за этого фанатично и с пеной у рта доказывать, что кто-то неправ.

Ни слова по-русски.



В отличие от Hatred, в съемке снафф-фильма у нас есть мотивация.

ИГРОМАНИЯ ДЛЯ IPAD/ANDROID

Загрузите в App Store

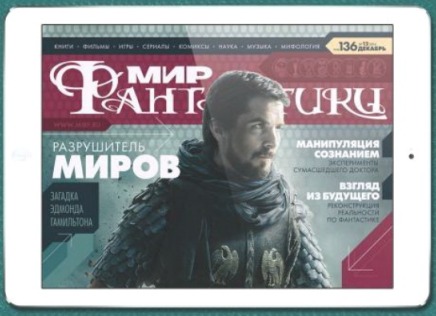
Загрузите в Google play

IGROMANIA.RU/MOBILE

МИР ФАНТАСТИКИ ДЛЯ IPAD

ГЛАВНЫЙ ЖУРНАЛ
О ФЭНТЕЗИ
И ФАНТАСТИКЕ

Загрузите в App Store



MIRF.RU/MOBILE VK.COM/MIRFANTASTIKI

ВНУТРИ ПРИЛОЖЕНИЙ — БЕСПЛАТНЫЕ СПЕЦВЫПУСКИ!

РЕКЛАМА

DRAGON AGE
ИНКВИЗИЦИЯ
ВОЗГЛАВЬ ИХ ИЛИ ПОГИБНИ
В ПРОДАЖЕ С 20 НОЯБРЯ
WWW.DRAGONAGE.COM
PC DVD
PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360
EA
BIOWARE™
18+
© 2014 ELECTRONIC ARTS INC., 2014. EA, ЛОГОТИПЕА, BIOWARE, ЛОГОТИП BIOWARE, DRAGON AGE И MASS EFFECT ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ELECTRONIC ARTS INC. ВСЕ ПРОЧИЕ ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ ИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ.
ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ